REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #207

Play manía

GUÍA COMPLETA DE REGALO



ESPECIAL

FINAL FANTASY VII

- Todo sobre el remake
- La historia de FF VII
- Análisis de FF VII HD

AVANCE

LEGO MARVEL VENGADORES

El LEGO más grande de la historia

COMPARATIVA

LOS MEJORES JUEGOS DE ROL DE ACCIÓN

Fallout 4
Bloodborne GOTY
The Witcher III
Dragon Age: Inquisition
Dark Souls II: Scholar of the First Sin...

¡No te lo pierdas!

50 BOMBAZOS PARA 2016

Battleborn Horizon: Zero Dawn Uncharted 4 Deus Ex: Mankind Divided DiRT Rally Mafia III Ni no Kuni II...



LO MÁS NUEVO

Resident Evil Zero HD • Dogchild
World of Tanks • Street Fighter V
Agatha Christie The ABC Murders
Fat Princess Adventures...

REPORTAJE

PLAYSTATION VR

Descubre todos los juegos para la realidad virtual de PS4



EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Cuestión de precio

He estado repasando Playmanías antiguas. Sólo la portada, que ya me di un baño de nostalgia de los buenos cuando completábamos el número 200 y no tenía ganas de repetir. En enero de 1999 la revista costaba 395 pesetas o, lo que es lo mismo, 2,37 euros. En marzo de 2000 pasamos a 450 pesetas (2,70 euros), si no recuerdo mal, acosados por una tremenda subida del precio del papel. Y en enero de 2003 reajustamos a 2,99 euros. 13 años después (que se dice pronto) hemos decidido hacer otra subida de precio.

Ya sé que subir los precios nunca es una medida popular. A mí tampoco me gusta, pero era necesario y no penséis que lo hemos hecho sin meditar. Gracias a la subida del mes pasado pudimos incluir el calendario que tantos (y tanto) nos pedisteis el año pasado. Esto nos ha decidido a mantener el precio a 3,50 euros, lo que nos va a permitir incluir todos los meses la guía coleccionable y un extra de páginas, que van a implicar recuperar algunas secciones y ampliar otras. Además, pensando en los lectores más fieles, el precio de la suscripción se mantiene. Y, si lo miráis fríamente, esta subida de precio supone 6 euros más al año, lo que no es casi nada... Podría deciros muchas más cosas para tratar de convenceros de lo razonable que es la subida de precio. Por ejemplo, que el 2003 un café costaba 100 pesetas y hoy 1 euro (en los bares baratos). Una subida del 66%, que aplicada a la revista nos llevaría a 4,96 euros. Podría deciros que todo sube, la luz, el papel, el alquiler... Podríamos hablar de IPC y hasta de la crisis que, por lo que dice por ahí, está perdiendo fuelle, pero en realidad no serviría de mucho, ¿verdad? A unos os parecería bien y a otros mal y la realidad es que era necesario.

Le he escrito a los Reyes Magos una carta de resolución en diferido. No les he pedido nada que me vaya a encontrar debajo del árbol. Les he pedido algunas cosas (que forman parte de la misma colección), que espero que me vayan llegando poco a poco a lo largo del año. No os lo quiero contar todo, para no gafarlo, pero os voy a dar una pista: les he pedido que la subida de precio sirva para que la revista os guste más. Que nos permita tratar en más profundidad un año, este recién estrenado 2016, que se presenta electrizante y lleno de promesas de cambios, novedades y sorpresas. Un año que puede marcar un antes y un después. Y no sólo por los juegazos que nos esperan (que los va a haber de los buenos, buenos), si no también por el giro que pueden tomar los acontecimientos con el lanzamiento de la Realidad Virtual, los nuevos géneros que pueden aparecer y la apuesta por los nuevos modelos de negocio digital, que seguro que terminan acertando con la tecla correcta. Queremos estar ahí para contároslo todo, todo y la mejor manera es con más páginas y más suplementos. Ojalá no toquemos el precio en otros 13 años más...

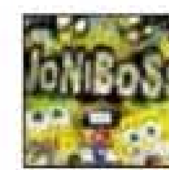
Lo que nos habéis dicho...

¡Igualmente!



@Heriperns
Feliz #AñoNuevo2016 a @Hobby_Consolas @hobbyindustria @revisplaymania. Por un año mejor y en mejor compañía que nunca.

Nostálgicos...



@DJoNiBoSs
Esto es nostalgia: la primera demo que te venía con la primera #Playstation. Lloro...



Tradiciones navideñas



@SAZAMdaniel
¡¡El Roscón de Reyes y el calendario de @revisplaymania ya es tradición "casi" milenaria!!

Ojo crítico



@Darkitos
¿Que *Fallout 4* mejora el rendimiento a costa de los gráficos? Mientras no afecte a la jugab... Somos demasiado permisivos con los bugs gráficos.

Coleccionista



@DaniBirras
Podría tenerla mejor conservada pero... Si esto no es pieza de coleccionista no sé qué puede serlo



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a celebrar la Nochebuena, la Navidad, la Noche de Fin de Año y hasta la de Reyes. Y a mucho más...



Dani asistió al primer pase de "Star Wars: El Despertar de la Fuerza". Allí estaba a las 00:05 h con Estela e Igone, de hobbyconsolas.com.



Dani no se ha privado de nada: aquí le tenéis en el stand de Bandai Namco en el Expocómic 2015 de Madrid.



Manuel y Sonia entregaron el premio a Mejor Juego para la Prensa, en la segunda edición de los Premios PlayStation. Aquí posan con los ganadores: los creadores de *Paint Your Way*.

SUMARIO #207



REPORTAJE

PÁGINA 32

Final Fantasy VII Remake

Los nuevos datos sobre el esperado "remake" de *Final Fantasy VII* han hecho correr ríos de tinta. ¿Quieres conocer los detalles y la opinión de los expertos? Pues aquí la tienes.



COMPARATIVA

PÁGINA 28

Rol de acción. Comparamos ocho grandes títulos del género para que sepas cuál se adapta mejor a tus gustos.



REPORTAJE

PÁGINA 22

PlayStation VR con fuerza. Hay cerca de 90 juegos en desarrollo: no parece que vaya a ser una moda...

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

REPORTAJE

PÁGINA 18

EN PORTADA

¡50 bombazos para 2016!

Se presenta un año de lo más emocionante, con propuestas de todos los géneros y para todos los gustos. ¡No te lo pierdas!

SUMARIO #207 Play manía

REPORTAJE



PÁGINA 32

Final Fantasy VII Remake

Los nuevos datos sobre el esperado "remake" de *Final Fantasy VII* han hecho correr ríos de tinta. ¿Quieres conocer los detalles y la opinión de los expertos? Pues aquí la tienes.

COMPARATIVA



PÁGINA 28

» **Rol de acción.** Comparamos ocho grandes títulos del género para que sepas cuál se adapta mejor a tus gustos.

REPORTAJE



PÁGINA 22

» **PlayStation VR con fuerza.** Hay cerca de 90 juegos en desarrollo: no parece que vaya a ser una moda...

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

REPORTAJE

PÁGINA 18

EN PORTADA

¡50 bombazos para 2016!

Se presenta un año de lo más emocionante, con propuestas de todos los géneros y para todos los gustos. ¡No te lo pierdas!

Agenda PlayStation

DEL 01 DE ENERO AL 29 DE FEBRERO

Empezamos el año lentos pero seguros. Por si andáis despistados, en la Agenda de este mes os indicamos los lanzamientos confirmados de enero y febrero, para que estéis al tanto.

5 DE ENERO MARTES
- Amplitude • PS4
- Hardware: Rivals • PS4
- Super Toy Cars • PS4
- Volume • PS Vita

12 DE ENERO MARTES
- Act it Out! A Game of Charades • PS4
- Assassin's Creed Chronicles: India • PS4
- Gone Home • PS4
- Rebel Galaxy • PS4
- Tharsis • PS4
- The Banner Saga • PS4

19 DE ENERO MARTES
- Gemini: Heroes Reborn • PS4
- Stardust Vanguards • PS4
- Tachyon Project • PS4
- The Deadly Tower of Monsters • PS4

20 DE ENERO MIÉRCOLES
- Atelier Escha & Logy Plus: Alchemists of the Dusk Sky • PS Vita

22 DE ENERO VIERNES
- Life is Strange: Limited Edition • PS4
- Resident Evil Origins Collection • PS4
- Resident Evil Zero HD Remaster • PS4/PS3

26 DE ENERO MARTES
- The Witness • PS4

29 DE ENERO VIERNES
- LEGO Marvel Vengadores • PS4/PS3/PS Vita
- Sébastien Loeb Rally Evo • PS4
- This War of Mine: The Little Ones • PS4

2 DE FEBRERO MARTES
- Gravity Rush Remastered • PS4

4 DE FEBRERO JUEVES
- Agatha Christie: The ABC Murders • PS4

5 DE FEBRERO VIERNES
- Digimon Story: Cyber Sleuth • PS4/PS Vita
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 • PS4

9 DE FEBRERO MARTES
- Alekhine's Gun • PS4
- Assassin's Creed Chronicles: Rusia • PS4
- Dying Light: Enhanced Edition • PS4
- Unravel • PS4

10 DE FEBRERO MIÉRCOLES
- Firewatch • PS4

12 DE FEBRERO VIERNES
- Arslan: the Warriors of Legend • PS4/PS3
- Mighty No. 9 • PS4/PS3

16 DE FEBRERO MARTES
- Street Fighter V • PS4

23 DE FEBRERO MARTES
- Far Cry Primal • PS4

25 DE FEBRERO MIÉRCOLES
- Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 • PS4

26 DE FEBRERO JUEVES
- Professional Farmer 2016 • PS4





Resident Evil Origins

Los fans de la saga estamos de suerte. Capcom lanzará en formato físico Origins, que incluye *RE Zero HD* y *Resident Evil HD*.

http://capcom.co.jp/bio0hd/es/index.html

Novedad en página 50



LEGO Marvel Vengadores

Los Vengadores protagonizan el juego de LEGO más grande hasta la fecha y con muchas novedades.

http://www.lego.com/es-es/

Avance en página 86



Gravity Rush Remastered

Uno de los mejores juegos de PS Vita, remasterizado para PS4 y plagado de sorpresas.

www.es.playstation.com





Far Cry Primal

La saga *Far Cry* nos lleva a la prehistoria para que demostremos nuestro buen hacer con lanzas y piedras.

www.ubisoft.com

Una aventura digna del mismísimo Isaac Newton

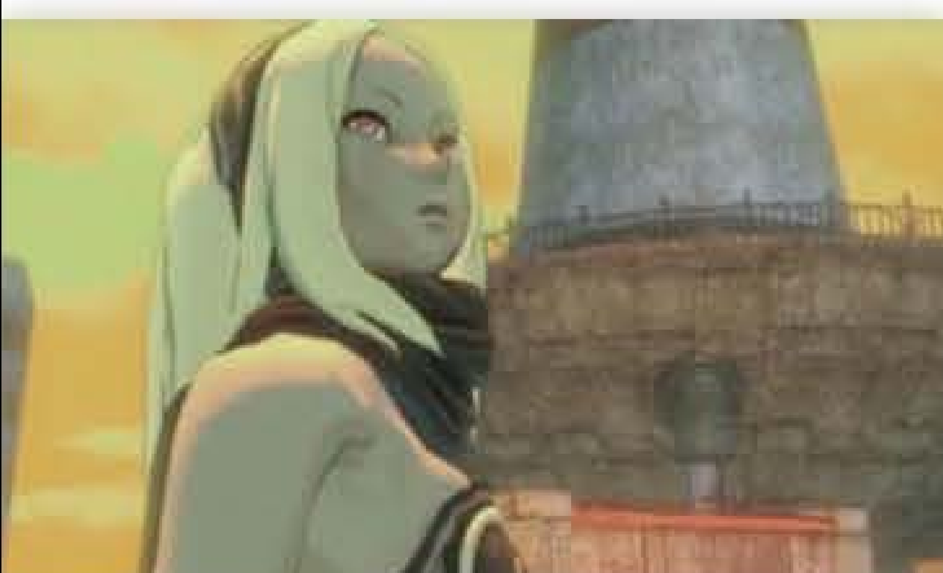
GRAVITY RUSH 2, LA SECUELA DEL ACLAMADO JUEGO DE VITA, SE DEJARÁ CAER EN PS4 CON TODA LA FUERZA DE LA GRAVEDAD

GRAVITY RUSH 2 | PS4 | JAPAN STUDIO (SCE) | AVENTURA | 2016

En junio de 2012, PS Vita recibió *Gravity Rush*, un juego que sacaba el máximo partido a las peculiaridades de la consola y que, hoy en día, está considerado como uno de los mejores juegos de la portátil. Pese a que el juego "sólo" vendió 560.000 copias, en parte porque salió apenas unos meses después que la propia máquina, Sony Computer Entertainment sabe que la IP tiene un gran potencial y por eso tiene al Japan Studio trabajando a destajo en una secuela de sobremesa, que promete sacar un gran partido al mando de PS4. Como en el original, el protagonismo correrá a cargo de Kat, una joven con capacidad para manipular la gravedad. Junto a ella, estarán su antigua rival Raven, que parece que estará de su parte esta vez, y un policía llamado Syd. Mientras investigan una perturbación gravitacional, los tres serán engullidos por un remolino y acabarán en una dimensión paralela. Raven nos acompañará en muchos momentos de la aventura, pero, a priori, no habrá multijugador cooperativo, sino que la CPU se encargará de manejarla..

La principal peculiaridad de *Gravity Rush 2* será la existencia de tres tipos de gravedad: normal, lunar y jupiteriana. Alternar entre ellas será fundamental para afrontar las secciones de plataformas y los combates. Al activar la lunar, podremos movernos más rápido y saltar más alto, mientras que, al cambiar a la jupiteriana, nuestros movimientos se volverán más lentos, pero los ataques serán más potentes y podremos hacer levitar objetos. El apartado visual seguirá el legado del *Gravity Rush* original, con una fuerte apuesta por la colorida técnica del "cel shading", pero con unos escenarios bastante más grandes y detallados. El lanzamiento está previsto para este año 2016, si bien SCE aún no ha determinado a qué altura del año se producirá. A falta de que confirmen la fecha definitiva, *Gravity Rush 2* lo tiene todo para convertirse en uno de los juegos exclusivos de PS4 más a tener en cuenta de este año. Y en febrero llega *Gravity Rush Remastered* para PS4.

Gravity Rush Remastered: Un gran aperitivo para saciar la espera







El 10 de febrero, se pondrá a la venta *Gravity Rush Remastered,* una revisión para PS4 del original de PS Vita que incluirá mejoras visuales y los tres DLC que llegaron con posterioridad al lanzamiento. La adaptación corre a cargo de Bluepoint Games, un estudio especialista en "remasterizados".



Kat, la maestra de la gravedad del *Gravity Rush* original, volverá por sus fueros en PS4 para tratar de alcanzar la relevancia que no logró en PS Vita.







El "cel-shading" va a ser la seña de identidad de un juego que hará gala de una dirección artística incomparable.







La manipulación de la gravedad será el eje de la jugabilidad. Podremos cambiar entre tres tipos: normal, lunar y jupiteriana. Promete.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

SONY SE HACE CON LO PRÓXIMO DE KOJIMA

Hideo Kojima ya está fuera de Konami y su primer proyecto con su estudio independiente, Kojima Productions, será en exclusiva para PS4. Eso sí, no se sabe nada sobre qué tipo de juego será ni mucho menos cuándo lo veremos.

LOS BOMBAZOS QUE NOS ESPERAN ESTE AÑO

No tenéis más que echar un ojo al extenso reportaje que os hemos preparado este mes para tener claro que a PS4 le espera un año 2016 realmente soberbio en cuanto a juegos.

LUZ VERDE PARA *PSYCHONAUTS 2*

Tim Schafer anunció que gracias al apoyo de algo más de 20.000 "micromecenas", han conseguido recaudar los 3,3 millones de dólares necesarios para desarrollar *Psychonauts 2* (el primero nos encantó en PS2). Saldrá en PS4... a finales de 2018.

BAJAN

LA FUERZA NO DESPIERTA EN *STAR WARS BATTLEFRONT*

Parece que no habrá contenidos de "El Despertar de la Fuerza" en *Battlefront*. Según sus creadores, "no hay planes de sacar el Episodio VII en los DLC. Estamos centrados en la Trilogía original".

ALGUNOS FALLOS EN PS NETWORK

La tarde-noche del 4 de enero PSN estuvo caída durante más de 8 horas. A ello hay que sumar errores como el precio del "indie" español *Dogchild*, que en realidad cuesta 12,99 euros y ha estado muchos días marcando 21,99 €. En un servicio tan importante se debería tener mucho más cuidado.

LA CRISPACIÓN QUE RODEA AL DESARROLLO DE *FFVII REMAKE*

El trailer de *FFVII Remake* mostrado en la pasada PS Experience vino seguido de un torrente de encendidas críticas, muchas de ellas basadas en simples especulaciones. ¿No es mejor esperar a ver el juego acabado antes de criticarlo?





La Temporada 4 de la LOPS celebrará finales presenciales en Lisboa. Seguro que resultan más espectaculares aún que las de Madrid Games Week.



Serán finales internaciones por primera vez en la historia de la Liga Oficial PlayStation.

La liga Oficial PlayStation presenta su Final Internacional

LA FINAL DE LA **TEMPORADA 4** DE LOPS SE CELEBRARÁ A FINALES DE ENERO EN LISBOA



EVENTO | SCE ESPAÑA | LIGAPLAYSTATION.ES | 30 DE ENERO

La cuarta temporada de la LOPS termina, pero va a terminar por todo lo alto, con finales presenciales que se celebrarán el último fin de semana de enero en Lisboa. Sí, hay que cambiar de país, porque la gran novedad de esta temporada es que se trata de una final internacional. Como recordaréis, aunque la Liga Oficial PlayStation es una iniciativa de Sony Computer Entertainment España, el éxito propició que se extendiera a otros países de nuestro entorno, empezando por Portugal. Así, esta final enfrentará a los mejores jugadores de España y Portugal, en un gran evento al que los jugadores acudirán invitados. En la capital portuguesa, disputarán las partidas más importantes de la temporada después de muchas semanas de intensa competición online. Además de estas finales presenciales, a lo largo del mes de enero se van a disputar las finales online del resto de niveles de la Liga (ORO y PLATA). También se disputarán las finales online entre los mejores jugadores de *FIFA Ultimate Team, Ultra Street Fighter IV, Rocket League* 1vs1 *y Project CARS*. En total, las finales de la Temporada 4 en la Liga van a repartir más de 10.000 euros en premios. Os recordamos que inscribirse en la Liga Oficial PlayStation es totalmente gratuito y sólo necesitas ser miembro de PlayStation Plus para acceder al juego online en PS4 y vincular tu cuenta PSN. Puedes registrarte en: https://ligaplaystation.es/

JUEGOS Y JUGADORES DE LA FINAL

Aquí tenéis los juegos cuya final tendrá lugar de manera presencial en Lisboa y el número de jugadores del nivel PLATINO de cada juego que van a participar:

- **FIFA 16:** 4 jugadores de España + 4 jugadores de Portugal
- **PES 2016:** 4 jugadores de España + 4 jugadores de Portugal.
- **ROCKET LEAGUE 3VS3:** 2 equipos de España + 2 equipos de Portugal.
- **DRIVECLUB:** 2 jugadores de España + 2 jugadores de Portugal.
- **MOTOGP 15:** 2 jugadores de España + 2 jugadores de Portugal.
- **MORTAL KOMBAT X:** 3 jugadores de España + 3 jugadores de Portugal.



UNRAVEL | PS4 | COOLWOOD (EA) | PLATAFORMAS/PUZLES | 9 DE FEBRERO

Desenredando uno de los rompecabezas más bellos

Llevamos tirando del hilo de *Unravel* desde que nos enamoró en el último E3 y ya queda muy poco para disfrutar de este bello plataformas en el que manejamos a Yarny, un muñeco hecho de una sola hebra de lana que tendrá que ir desenredándose y usándola para superar todo tipo de obstáculos y puzles basados en la física en una historia que promete tocarnos la "fibra sensible"



Unravel es un descargable en el que resolveremos puzles usando la única hebra de la que está hecho el protagonista.



Pixel Cream recibió el premio de manos de Jorgue Huguet, Director de Marketing de Sony (izquierda) y Roberto Yeste, Responsable de desarrollo local.

WAY OF REDEMPTION | PIXEL CREAM | PS4 | FINALES 2016

Ya hay ganador de los II Premios PlayStation

En una gala celebrada el pasado 16 de diciembre en Madrid, se desvelaron por fin los ganadores de la segunda edición de los Premios PlayStation, una iniciativa de Sony España destinada a buscar jóvenes talentos en nuestro país. De los más de 100 proyectos presentados por pequeños estudios indie, 20 pasaron el primer corte y estuvieron presentes en Madrid Games Week. De ahí salieron los 12 finalistas de los que os hablamos el mes pasado y, por fin, el ganador. El galardón ha recaído en *Way of Redemption* de Pixel Cream. Como sabéis, este premio está dotado con 10.000 euros en metálico para acabar el juego, espacio físico para trabajar, todas las herramientas necesarias y la publicación del juego, a finales de 2016, en PS Store. *Way of Redemption* es, según lo definen sus creadores, un MOSA (Multiplayer Online Sports Arena), en el que nos enfrentaremos a partidos 1 Vs 1 o 2 Vs 2, que recuerda al clásico *Windjammers* de NeoGeo. Desde aquí nuestra enhorabuena a Pixel Cream: ¡estamos deseando probar vuestro juego!



Way of Redemption propone trepidantes partidos uno contra uno o por parejas.



Manejamos a diversos héroes con habilidades únicas que habrá que saber explotar.

EN POCAS PALABRAS

FERIA EN MADRID

YA HAY FECHA PARA MGW 2016

En el calendario de actividades de **IFEMA** ha aparecido listada una nueva edición de **Madrid Games Week** para el próximo mes de **octubre** (concretamente, **de los días 6 al 9**). No se han revelado más detalles. Aún es pronto...

ANUNCIO

NUEVO *SWORD ART ONLINE*

Bandai Namco ha anunciado que ***Sword Art Online: Hollow Realization*** llegará a **occidente a finales de 2016 para PS4 y PS Vita**. Se trata de un nuevo **juego de rol** en el que experimentaremos el universo del juego desde sus inicios, ya que está ambientado en uno de los escenarios de *l Sword Art Online* origina. Además, contará con un **gran número de personajes** muy queridos de la serie de animación, como **Kirito, Leafa o Asuna**, aunque supondrá el estreno de un nuevo personaje virtual exclusivo que sólo se podrá encontrar en este juego.



ANUNCIO

MECHAS PARA LA PORTÁTIL

Y en **este 2016** también veremos ***Mobile Suit Gundam Extreme vs-Force*** **en exclusiva para PS Vita**. Propondrá trepidantes partidas **dos contra dos**, que se integrarán en batallas en equipo más grandes y estratégicas. Toda una novedad en la ya veterana serie que se basa en la **popular franquicia japonesa Gundam VS**, que ha dado pie a más de 10 juegos en los últimos 14 años.

PRIMERAS IMÁGENES

MÁS TERROR PARA PS4

Uno de los primeros juegos de **terror de PS4** fue ***Outlast***, una efectista apuesta que gustó bastante y que **continuará con una secuela** en la que la locura seguirá siendo el "leit motiv" del juego. Ahí va su **primera imagen** oficial.



¿LO VEREMOS AQUÍ?

JUEGAZO DE CULTO EN HD

Reverenciado por muchos, ***Valkyria Chronicles*** fue un S-RPG que salió para **PS3 en 2008** y que **Sega** reeditará para **PS4 en HD** y con **todos los DLC** y la demo del nuevo *Valkyria: Azure Revolution*. **Llega a Japón el 10 de febrero** y sería toda una sorpresa verlo por aquí.

LANZAMIENTO

HELLBLADE LLEGA EN 2016

Desde **Ninja Theory** aseguran que su nueva y prometedora aventura de acción titulada ***Hellblade*** **llegará a lo largo de este año en exclusiva** consolera (también saldrá en PC). Es lo nuevo de los creadores de ***Heavenly Sword*** y *Enslaved: Oddysey to the West*, así que esperamos que esté a la altura del estudio británico.



CON BETA ABIERTA

MÁS PLANTAS CONTRA ZOMBIS

El 25 de febrero saldrá a la venta **para PS4** el alocado shooter de EA ***Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2***. Hasta el 18 de enero podéis disfrutar de una **beta abierta** en la que se pueden probar **varios modos** (Rey de la Colina, Bandera del Poder, Alza la Bandera de Poder...), **6 nuevas clases de personajes** jugables y **cuatro nuevos mapas**.

EDICIÓN ESPECIAL

LIFE IS STRANGE SALE EN FÍSICO

Uno de los **juegos revelación del pasado 2015** fue ***Life is Strange***, una original aventura firmada por el estudio francés **Dontnod** que nos llegó por episodios y en inglés. Para celebrar su éxito, el **22 de enero** nos llega una edición limitada **en formato físico** que incluye extras como un **libro de arte de 32 páginas, la BSO** y comentarios del director. Y lo más importante: **con textos en castellano**.



¿QUÉ PASA CON...?

... la llegada a Occidente de *Final Fantasy XV*?

De una felicitación navideña oficial de Square Enix podemos extraer la conclusión de que veremos *FFXV* sí o sí durante este año 2016. De todas formas su director, Hajime Tabata, declaró a Famitsu que revelarán la fecha definitiva de su lanzamiento el próximo mes de marzo.

... el "renacimiento" de la serie *BioShock*?

Y la gente de 2K en Reino Unido nos deseó un feliz... ¿1959? ¿Podemos suponer que volveremos a Rapture en un nuevo *BioShock*? No hay anuncio oficial.



... el futuro de la serie *Assassin's Creed*?

Al parecer NO habrá *Assassin's Creed* en 2016. Todo apunta a que dejarán la saga un año en "barbecho" y volverá en 2017, ambientado en Egipto y/o en Roma y muy inspirado en *The Witcher III*. Su título sería *Assassin's Creed: Empire*...

... *Watch Dogs 2*?

... y al no haber *AC* este año, las mismas fuentes apuntan que se rumorea que *Watch Dogs 2* podría "sustituirlo" este otoño. Estaría ambientado en San Francisco. Ubisoft no ha dicho nada todavía.

... la fecha de lanzamiento de *Mafia III*?

Importantes tiendas norteamericanas afirman que *Mafia III* saldrá el 26 de abril. En el momento de escribir esta líneas 2K no se pronunciado al respecto.





Para impedir que un tentáculo púrpura domine el mundo, Hoagie, Bernard y Laverne deberán viajar en el tiempo.



Separados en el tiempo, alternaremos el control de los tres personajes. Lo hecho en el pasado repercutirá en el futuro.



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED | PS4/PS VITA | DOUBLE FINE | AVENTURA GRÁFICA | MARZO

¡Un tentáculo púrpura quiere dominar el mundo!

Muy pronto nuestras consolas van a recibir una de las mejores y más hilarantes aventuras gráficas de LucasArts en versión remasterizada.

Después de *Broken Age* y *Grim Fandango Remastered*, la siguiente aventura gráfica creada (bueno, en este caso co-creada) por Tim Schafer que muy pronto recibiremos en PS4 y PS Vita será *Day of the Tentacle Remastered.* Lanzada originalmente para PC en 1993, nos sumergirá en una surrealista historia en la que deberemos ayudar a Bernard, Hoagie y Laverne a detener los megalomaníacos planes de un tentáculo púrpura que quiere conquistar el mundo. Para ello, nuestro trío protagonista va a viajar al pasado para impedirlo, pero las "Cron-O-Letrinas" fallan y mandan a Hoagie 200 años al pasado y a Laverne 200 años al futuro, mientras que Bernard se queda en el presente (menos mal). Controlando de forma alternativa a los tres personajes, nos espera un desarrollo "point & click" que se apoya en el mítico motor SCUMM para dar pie a algunos de los mejores puzles de la historia del género, en los que además la cosa se complica porque lo que hagamos con un personaje en el pasado tendrá consecuencias en el futuro. El resultado es una aventura gráfica desternillante que sigue siendo tan divertida como cuando salió y que podremos disfrutar con el pixelado apartado gráfico original o en alta definición, y con el sonido de antaño o remasterizado, pudiendo incluso mezclar gráficos "nuevos" con audio "viejuno" (o viceversa) a nuestro antojo. Y con extras como comentarios de sus creadores. Además, en la pasada PlayStation Experience, el propio Schafer confirmó otra aventura clásica de LucasArts que llegará remasterizada a PS4 y PS Vita en el futuro: *Full Throttle.*

Presente y futuro de las aventuras gráficas

Aunque tradicionalmente es un género que no se ha prodigado mucho fuera del PC, lo cierto es que llevamos bastante tiempo recibiendo aventuras gráficas en nuestras consolas con cierta regularidad. Y lo mejor de todo es que siguen llegando y hay otras nuevas ya confirmadas en camino.



Syberia: Complete Collection para PS3 incluye las dos entregas de *Syberia* de PS2.



Adam's Venture Chronicles es otra aventura gráfica de tintes históricos que ya está en PS3.



Podremos disfrutar del apartado técnico original o bien optar por gráficos en HD y audio remasterizado.



Entre los extras no faltarán los audiocomentarios de Tim Schafer, Dave Grossman y el resto del equipo.



Junto a Bernard, Hoagie y Laverne resolveremos desternillantes puzles en una de las mejores aventuras gráficas de la historia, que nos llega con mejoras y extras.

» OTRAS AVENTURAS DE TIM SCHAFER EN PS4

En PS4 y Vita hemos disfrutado de otro clásico como *Grim Fandango* y de *Broken Age*. Y nos espera *Full Throttle Remastered.*



GRIM FANDANGO REMASTERED



BROKEN AGE



FULL THROTTLE REMASTERED



Finn y Jake: Investigadores adapta este género al universo de "Hora de Aventuras".



Agatha Christie: The ABC Murders nos meterá en la piel del mítico Hércules Poirot.



The Devil's Daughter es la nueva aventura de Sherlock Holmes prevista para este 2016.



NO TE LO PIERDAS:
WWW.PLAYSTATIONPLUS.ES

Las ventajas de ser miembros de PlayStation®Plus

Si tienes una PS4 y todavía no tienes PlayStation Plus, te estás perdiendo gran parte de la diversión. ¿Quieres saber cuál?

El servicio de suscripción PlayStation Plus se ha consolidado como el mejor aliado de nuestra PS4. Las ventajas de ser miembro de PS Plus van desde el juego online, a la posibilidad de guardar nuestra partida en la nube, pasando por descuentos exclusivos en PS Store o acceso a promociones y ventajas especiales. Además, de por supuesto, la opción de descargar sin coste adicional de dos nuevos juegos cada mes.

Si echamos la vista atrás, descubriremos que en 2015 hemos podido disfrutar, sin pagar ni un euro más, de 24 juegos para nuestra PS4. El año empezó fuerte, nada menos que con *InFamous First Light*, la espectacular "precuela" de *InFamous Second Sond.* En marzo tuvimos la suerte de jugar con *Oddworld: Abe's Oddysee: New 'n' Tasty*, un gran remake de uno de los mejores juegos de la época de PlayStation. Big Boss también ha visitado PlayStation Plus con *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* y hemos pasado un verano trepidante con las competiciones online de *Rocket League.* Hasta Lara Croft se ha paseado por PS Plus con *El Templo de Osiris.* Para cerrar el año los fanáticos de las plataformas pudimos disfrutar del brillante, *Meat Boy* y de los zombis con *The Walking Dead: Season Two.* Y ojo, que 2015 empieza fuerte, con *Hardware: Rivals y Grim Fandango Remastered.*

En 2015, los miembros de PS Plus hemos podido disfrutar de 24 juegos para PS4 sin coste adicional.

Pero los juegos no son lo único bueno de PlayStation Plus. Acceder al juego online, competir en la Liga Oficial PlayStation (con jugosos premios sólo por jugar) y poder participar en promociones exclusivas, como el concurso "En ocasiones veo símbolos de PS Plus" donde cinco ganadores eligieron un año gratis de combustible, de cine, de juegos, de música o de comida a domicilio, son otras de sus ventajas de este servicio.

Y todo esto sin olvidarnos de PS Plus Rewards, un programa de beneficios puesto en marcha por PlayStation España gracias al que todos los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos todos los meses de increíbles descuentos y promociones en las mejores marcas, además de concursos exclusivos.

Si tienes una PS4, tener una suscripción a PlayStation Plus es tu mejor opción. Comprando una suscripción anual por solo 4€ al mes podrás disfrutar del multijugador online, un montón de ventajas, juegos gratis, descuentos, concursos... Y 2016 se presenta todavía más prometedor.

LOS JUEGOS QUE TE PERDISTE EN 2015

Los que éramos miembros de PS Plus en 2015



InFamous First Light. Una aventura de acción que amplía la trama *InFamous Second Son.*



Abe's Oddysee: New 'n' Tasty. Este genial remake recuperó la magia del clásico. Juegazo.



Metal Gear Solid V: Ground Zeroes. El prólogo del genial *MGSV: The Phantom Pain.*



Rocket League. Un divertidísimo e-sports que combina fútbol y conducción. Trepidante.

LAS VENTAJAS DE PLAYSTATION PLUS



La suscripción anual a PS Plus son 49,99 euros (4,17 € al mes) y es válida para todas las consolas PlayStation. Es decir, la misma suscripción te vale para PS4, PS3 y PS Vita y para todas hay dos juegos sin coste adicional todos los meses. Pero además de esta colección de juegos mensual, PlayStation Plus ofrece otras muchas ventajas, tan interesantes como estas:

JUEGO ONLINE



Ser miembros de PlayStation Plus nos permite acceder al juego online en PS4, para disfrutar de vibrantes partidas multijugador con competidores de todo el mundo.

LIGA OFICIAL PLAYSTATION



La Liga Oficial PlayStation es una plataforma e-sport, con la ventaja de que el sistema busca rival a nuestro nivel, para que todo el mundo pueda participar. Apuntarse no tiene coste.

SHARE PLAY



¿Tienes un juego y tus amigos no? Estén donde estén puedes invitarles al tuyo utilizando la función Share Play, que sólo está disponible para los que sean miembros de PlayStation Plus.

PLAYSTATION PLUS REWARDS



Esta iniciativa de PlayStation España nos ofrece ofertas exclusivas todos los meses, como descuentos en entradas, en equipamiento deportivo, viajes... Además de concursos exclusivos, como dinero para PSN, consolas, invitaciones a estrenos cine...

LOS PRIMEROS JUEGOS DE 2016

PS4 | MULTIJUGADOR ONLINE | SCEE | 20,99 € (GRATIS CON PS PLUS)

Hardware: Rivals





Si te gusta jugar y competir online, no dejes pasar esta oportunidad. Te lo pasarás en grande enfrentándote a batallas multijugador online, para hasta 10 jugadores, a bordo de vehículos armados. Podrás elegir entre un poderoso tanque o un veloz jeep para enfrentarte a tus rivales en cuatro arenas distintas y personalizar tus armas con complementos, mejoras y diseños.

PS4 / PSVITA | AVENTURA | DOUBLE FINE | 14,99 € (GRATIS CON PS PLUS)

Grim Fandango Remastered





Un clásico de las aventuras gráficas que podemos disfrutar con gráficos y controles adaptados al siglo XXI. La aventura nos pone en la piel de Manny Calavera, agente de viajes en el Departamento de Muerte, que se involucra en una compleja conspiración en la que encontraremos personajes inolvidables y una original ambientación, entre el cine negro y el folclore mexicano.

disfrutamos de 24 juegazos sin pagar un euro más. Estos son algunos de los más destacados.



■ *Lara Croft y el Templo de Osiris.* Una aventura cargada de acción y puzles.



■ *Super Meat Boy.* Un exitoso indie, con más de 300 niveles que retan nuestra habilidad.



■ *The Walking Dead: Season Two.* Ayuda a Clementine en su lucha contra los caminantes.





ENTREVISTA A...
HÉROES DE PAPEL

"Nos encantaría dedicarle algún libro a PlayStation"

Ricardo Martínez e Isaac López son los impulsores de Héroes de Papel, una editorial especializada en libros sobre videojuegos que está llenando nuestras estanterías.

¿Cómo surgió la idea de crear una editorial especializada en libros de videojuegos?
El proyecto surgió, como no podía ser de otra manera, de la pasión que tanto Isaac López como yo sentimos por el mundo de los libros y de los videojuegos. Ambos contábamos en nuestras estanterías con algunos libros sobre el tema, principalmente en otros idiomas. Descubrimos algunas editoriales extranjeras que hacían un gran trabajo y contaban con catálogos absolutamente envidiables, como es el caso de la francesa Pix'n Love. Esto nos animó a pensar en la idea de montar nuestra propia editorial. Dio la casualidad de que Isaac tenía un proyecto de libro en mente, así que sin darle más vueltas nos lanzamos a la aventura, editando primero "¿Qué es un videojuego?", y más tarde "La Leyenda *Final Fantasy VII*", el primer trabajo de Pix'n Love que llegaba a España. En el camino, se sumaron como socios de la empresa Chelo Rodríguez y Fernando González.

En estos tiempos que corren, muchos considerarían una auténtica locura embarcarse en un proyecto de estas características. Podría decirse que vosotros también sois "héroes del papel", ¿no creéis?
[Risas] Bueno, muchos nos llamaron locos cuando empezamos con esto, sí. Es evidente que este es un proyecto creado desde la pasión, y aunque no vamos a negar que fue arriesgado, lo cierto es que está teniendo una acogida estupenda.

¿Cuáles son las principales dificultades a las que os habéis enfrentado en todo el tiempo que lleváis en este negocio?
Nos hemos topado con los clásicos problemas de cualquier persona que se lance a montar una pequeña empresa: impuestos, burocracia... aparte del lógico riesgo que supone montar cualquier negocio, claro está.

> **"El valor añadido de un libro sobre videojuegos radica en la mayor profundidad y rigurosidad de su contenido, a diferencia de lo que hoy en día puede encontrarse, por ejemplo, en internet".**

Además de editores, nos consta que sois apasionados de los videojuegos. Contadnos un poco cual ha sido vuestra trayectoria y vuestra experiencia en este mundillo
Ricardo: Yo soy periodista y llevo bastante tiempo escribiendo en medios generalistas y especializados. Actualmente escribo para el portal generalista andalucesdiario.es, donde publico críticas de videojuegos.
Isaac: A mí me gustan los videojuegos desde pequeño, pero empecé a tomarme en serio este medio hace cerca de diez años, coincidiendo con mi trabajo como redactor en un informativo que se emitía en Canal Sur Televisión. A partir de entonces empecé a jugar más que antes, pero sobre todo a leer, a investigar... Realicé mi tesis doctoral sobre el tratamiento del videojuego en la prensa escrita y digital.

Habéis publicado libros de muy distinta índole. ¿Cómo suele ser el proceso? ¿Os contactan los autores para ofrecer sus ideas o sois vosotros los que buscáis los temas y luego pensáis en una lista de posibles candidatos?
¡Un poco de todo, la verdad! Hasta el momento hemos recibido y aceptado propuestas, hemos ideado libros interesantes y contactado con posibles autores, y también hemos traído libros del extranjero. El catálogo de libros de videojuegos en castellano es tan escaso a día de hoy que hemos podido trabajar de distintas formas en este tiempo.

Efectivamente, en vuestro catálogo pueden observarse dos líneas: "traducción de libros" o "producción propia nacional"? ¿Con cuál os sentís más cómodos? ¿Y cuál es más rentable?
Son dos procesos de trabajo muy distintos y ambos muy enriquecedores: traer un libro ya consagrado al castellano siempre es un placer y casi una garantía, pero conlleva costes añadidos de traducción, por ejemplo. Por otro lado, la producción de libros propios es toda una aventura que nos encanta emprender. En cuanto a la rentabilidad, podría decirse que es más o menos similar en ambos casos.

HÉROES DE PAPEL

Héroes de Papel nació con el propósito de convertirse en la mayor editorial especializada en libros sobre videojuegos de habla hispana.

Como ellos mismos ponen de manifiesto en su web, los libros nos hacen crecer como personas, nos divierten, nos hacen reflexionar y aprender... Y también vivir experiencias únicas e irrepetibles, adentrarnos en mundos de fantasía, meternos en la piel de personajes extraordinarios y traspasar los límites de lo imposible. Todo esto y mucho más es posible gracias a los libros... pero también gracias a los videojuegos. Así que, ¿por qué no juntar ambos medios?

Y viendo que en nuestro país no había muchos libros dedicados a los videojuegos, se pusieron manos a la obra y levantaron una editorial que ya lleva siete títulos publicados, tiene dos más en camino y un futuro cercano lleno de proyectos que aún no pueden revelar.

¿QUÉ ES UN VIDEOJUEGO? Isaac López analiza las claves que han hecho del videojuego el fenómeno cultural más importante de los últimos años.

CINE Y VIDEOJUEGOS. José María Villalobos reflexiona sobre los encuentros y desencuentros entre la expresión artística más importante del siglo XX y la más emocionante del siglo XXI.

LA LEYENDA FINAL FANTASY VII. Nicolas Courcier y Mehdi El Kanafi diseccionan el RPG que marcó a toda una generación.

LA ODISEA DE SHENMUE. Ramón Méndez y Carlos Ramírez nos lo cuentan todo sobre esta mítica saga de Sega cuya tercera entrega disfrutaremos en PS4.

MÁS ALLÁ DEL TIEMPO Mariela González nos acerca dos J-RPG míticos como son *Chrono Trigger* y *Chrono Cross* (éste último salió en PSone aunque no llegó a salir oficialmente en Europa).

LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII. Próximamente publicarán en castellano el libro de Rémi López sobre *FFVIII*.

PORTAL. Y otro de los proyectos de Héroes de Papel que veremos en un futuro cercano es "Portal", en el que Eva Cid reflexiona sobre dos juegos irrepetibles de Valve que pudimos disfrutar en PS3.



■ Héroes de Papel cuenta en su catálogo con títulos traducidos de otros idiomas y también textos "de producción propia nacional". Entre ellos encontramos libros sobre el medio en sí mismo y también sobre juegos míticos como *Final Fantasy VII*, aparte de otros cuya temática queda fuera del mundillo PlayStation.

¿Cuánto tiempo pasa desde que dais "luz verde" a un libro hasta que lo vemos publicado?
Depende mucho del tipo de proyecto, pero podríamos hablar de entre seis meses y un año.

Ya nos imaginamos que todos son muy queridos, ¿pero le tenéis algún cariño especial a alguna de vuestras producciones por la razón que sea? Por ser el primero, por su acabado, por las dificultades superadas, por sus ventas...
Siempre guardaremos un especial cariño a "¿Qué es un videojuego?" Fue el primer libro en el que trabajamos, con él descubrimos este mundo tan apasionante y nos permitió vivir toda una aventura descubriendo todo lo referente a la industria del libro.

¿Hay algún juego en concreto o temática que queráis tocar en alguno de vuestros futuros libros y que (de momento y por la razón que sea) no hayáis podido hacerlo y os gustaría?
Hay tantos juegos y temáticas a tratar... Por el momento sólo podemos decir que el catálogo de 2016 está cargado de títulos y temas inéditos en nuestro catálogo hasta la fecha. Hasta ahora no nos hemos encontrado con ninguna temática a la que no nos hayamos podido acercar.

Aunque ya habéis publicado (o vais a hacerlo) títulos sobre alguno de sus juegos destacados (como "La Leyenda Final Fantasy VII") ¿veríais interesante trabajar en un libro sobre PlayStation? ¿Algo sobre la historia de la marca o sobre sus títulos exclusivos al estilo de lo que hicisteis con los juegos españoles de 8 bits en vuestro libro "Génesis"?
¡No podemos contar nada sobre esto! Sólo podemos decir que, por supuesto, la importancia de una consola como PlayStation no nos es ajena y nos encantaría dedicarle alguna de nuestras publicaciones.

¿Qué herramientas de promoción consideráis más útiles a la hora de promocionar vuestros libros? Suponemos que las redes sociales y el boca a boca de la comunidad son fundamentales en este sentido, ¿no?
Así es. Nuestro producto es idóneo para publicitar en redes sociales, y por supuesto el boca a boca es indispensable para nosotros. No obstante, también es muy importante estar en las estanterías de todas las tiendas de libros de España para tener visibilidad.

¿Estáis contentos con cómo ha funcionado la iniciativa de hacer una edición especial de 500 ejemplares como la que vimos en "La Odisea de Shenmue"? ¿Lo veremos en futuros proyectos?
Estamos muy contentos, sí, los clientes están entusiasmados con este tipo de ediciones especiales. Por supuesto vamos a continuar con este tipo de promociones exclusivas para ventas en nuestra página web. De hecho, nuestro último libro, "Más Allá del Tiempo", cuenta con una preciosa edición limitada a 500 ejemplares... ¡Exclusiva de nuestra web!

¿Creéis que en España existe una verdadera "cultura del videojuego"? Nos referimos a un respeto e interés por el medio en sí mismo, más allá del consumo masivo.
Podría decirse que sí y se está activando especialmente en los últimos años. Cada vez hay más eventos relacionados con el videojuego en España, que tratan el medio con una mayor madurez. En nuestro campo, la buena recepción que está teniendo nuestro catálogo es un claro indicativo de ello. La demanda de este tipo de productos es cada día más alta y eso se debe a que la sociedad ha madurado y concibe el videojuego como algo más que un mero divertimento de niños.

Y por último, ¿qué consejo le daríais a alguien que esté pensando en escribir un libro sobre videojuegos? ¿Qué debe aportar teniendo en cuenta que hay otros medios especializados y que hay toneladas de información en internet?
Ante todo, que trabaje en el manuscrito pensando en que va a ser leído por un público muy exigente, cansado de leer textos de poco valor dedicados a su juego o consola favorita. El valor añadido de un libro sobre videojuegos radica en la mayor profundidad y rigurosidad de su contenido, a diferencia de lo que hoy en día puede encontrarse, por ejemplo, en Internet. Por ello, cada autor tiene que documentarse muy bien antes de escribir. Por supuesto, ¡también le diríamos que no dude en enviárnoslo nada más terminarlo!

El mejor lugar para jugar... y para crear

Daniel Acal
@daniacal



Una de las mejores noticias que nos ha dejado el pasado mes de diciembre es que el próximo juego de Hideo Kojima (que, ahora sí, oficialmente ya está fuera de Konami) será lanzado en exclusiva para PS4. Lo confirmó Andrew House, CEO de Sony Computer Entertainment, con el propio Hideo Kojima sentado a su vera en un vídeo oficial de la compañía publicado el pasado 15 de diciembre, aunque Nacho Requena, periodista y autor del libro "Metal Gear Solid: El Legado de Big Boss", lo adelantó unas horas antes junto a otras informaciones de interés que también comentaremos aquí.

Recapitulemos: tras el enésimo gesto feo de Konami para con uno de los nombres propios más importantes en la historia de la compañía (al menos en la parcela creativa) que fue no dejarle asistir a la gala de los Game Awards a recoger el premio que le otorgaron por *MGSV*, al parecer Hideo Kojima estalló y solicitó adelantar su salida (prevista para el 31 de diciembre). Y poco tiempo después Sony anuncia este acuerdo con Kojima, un acuerdo que llevaba ya tiempo fraguándose. Fotos como la de que colgó Hideo Kojima con Mark Cerny en su cuenta de twitter el pasado mes de octubre dieron pistas sobre esto.

Lo cierto es que Sony tiene buena relación con Kojima desde hace mucho, mucho tiempo. Casi desde el lanzamiento de *Metal Gear Solid* en PSone, una saga que a partir de este juego tendría una fuerte vinculación con la marca PlayStation a pesar de haber salido en otras plataformas. El propio Kojima lo dejó bien claro pocos días después de su salida de Konami: "La gente de Sony siempre ha sido amable conmigo y he trabajado bien con ellos. He tenido ofertas de otras compañías, pero con Sony llegué a un punto en el que conocía a la gente. Nos conocemos mutuamente y creo que es un ambiente donde podré hacer las cosas y sentirme a gusto. Es lo que necesito ahora mismo." Así pues, Kojima busca libertad creativa en un entorno "seguro" y cree que con este acuerdo la va a tener. Y Sony por su parte, se anota un buen tanto de cara a la galería y a su rival más directo, Microsoft, que ve como se esfuma de su catálogo de futuribles un juego que, reconozcámoslo, todos tenemos ganas de ver.



AUNQUE FALTE MUCHO PARA VERLO, ES UNA GRAN NOTICIA QUE EL PRIMER JUEGO DE KOJIMA FUERA DE KONAMI SEA EXCLUSIVO DE PS4. SONY SE MARCA UN BUEN TANTO.

Porque, incluidos los "haters" más radicales de *Metal Gear Solid V* (entre los que yo no me cuento), todos tenemos ganas de ver a Kojima haciendo algo fuera de *MGS*. Eso sí, ya sabéis que la idea es que la saga tenga continuidad sin el concurso de su creador (aunque de momento lo único que hay previsto son juegos para móviles y máquinas de pachinko). Lo curioso es que Sony llegó a preguntarle a Konami acerca de la posibilidad de adquirir la franquicia, una opción que no fructificó... para alivio del propio Kojima, que podrá dedicarse a crear, sin prisas ni presiones, su nueva obra. Pero siempre desde su estudio independiente, que sigue llamándose Kojima Productions aunque su logo, como podéis observar en esta misma página, no tendrá nada que ver con el zorro de Fox Hound. Según ha explicado el propio Kojima, "el nuevo logo del estudio tiene el aspecto de un caballero medieval y también de un traje espacial. Expresa la visión de encarar el nuevo mundo con la última tecnología y espíritu pionero". Pero cambios en el logo aparte, lo bueno es que Kojima se lleva consigo a muchos de sus colaboradores más cercanos en su etapa en Konami, empezando por el genial Yoji Shinkawa, diseñador de muchos de los personajes y engendros mecánicos de la serie *MGS*.

Ahora sólo falta saber cuál va a ser este primer juego exclusivo de PS4, que supongo que no será presentado hasta, como mínimo, el próximo E3. Según Nacho Requena, cuya credibilidad está fuera de toda duda y más después de adelantar en exclusiva mundial el citado acuerdo entre Kojima y Sony, todo apunta a que será un juego de terror, en el que estaría involucrado además el director de cine Guillermo del Toro y en el que PlayStation VR tendría cabida también (no sabemos si sería un juego "ex profeso" para esta nueva tecnología o simplemente compatible con la realidad virtual de Sony).

Como suele decirse, blanco y en botella. Teniendo en cuenta lo mucho que gustó *P.T.*, la estrecha relación que mantienen Kojima y del Toro y que probablemente ya tengan material sobre la mesa al menos mínimamente esbozado (recordemos que el mexicano ya estuvo preparando una trilogía de juegos de terror para THQ llamada *Insane* que terminó cancelada), que sea un juego de miedo parece la opción más lógica. Aunque, obviamente, ya sin la etiqueta de *Silent Hills*. Y lo de la realidad virtual pues... ¿se os ocurre una baza mejor para "vendernos" PlayStation VR que un juego de terror creado por Hideo Kojima? ¿Os imagináis lo que puede ser sumergirnos en algo parecido a *P.T.* usando PlayStation VR? Yo me pongo nervioso sólo de pensarlo...

Respeto tu opinión... pero no tienes ni idea



Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Con el estreno de "Star Wars Episodio VII", como con el lanzamiento de algunos videojuegos recientes, he vuelto a asistir a una nueva oleada de situaciones que, francamente, me resultan tan absurdas como irrespetuosas. Pongo el ejemplo de "Star Wars" porque es el más reciente, pero lo he visto también con *Metal Gear Solid V, Fallout 4, Call of Duty Black Ops III* y otros lanzamientos "importantes" de la industria del entretenimiento a lo largo de este 2015. Y es que algo tan sencillo como expresar una opinión, puede conllevar que te llamen amargado, infeliz o, como digo en el titular, que no tienes ni idea de lo que hablas. Y no siempre de una manera tan... "fina".

SENCILLAMENTE ES UN PUNTO DE VISTA QUE NO TIENE POR QUÉ SER MEJOR O PEOR QUE EL TUYO. ES, SIMPLEMENTE, UNA OPINIÓN MÁS.

No han sido pocos los comentarios que he oído en contra de *MGSV*, en parte porque prescinde casi por completo de la historia (al menos como la conocemos por anteriores entregas de la saga), que si el tipo de misión y su jugabilidad es muy repetitiva o que sin David Hayter, Big Boss no es el mismo (aparte de que apenas habla). Algo similar ha pasado con "Star Wars Episodio VII", que si es la misma película contada de nuevo, que aunque estando bien tampoco es la bomba que nos habían prometido... Como productos de ocio que son, la percepción que cada uno de nosotros tengamos de ellos dependerá de infinitos factores, desde nuestro conocimiento (o no) de la serie o saga a otros aspectos culturales, las vivencias propias, las expectativas... y un largo etc. Un cúmulo de variables que hacen que, al final, no todos tengamos las mismas sensaciones y emociones al ver/jugar un nuevo estreno/lanzamiento. O leer un libro. O escuchar un disco.

Decir que "Star Wars Episodio VII" o *Metal Gear Solid V* (o cualquier otra cosa hoy día) no te ha gustado es enfrentarse a una espiral de lo absurdo. He tenido que leer cosas como que son productos para entretener, y que si no te han entretenido el problema lo tienes tú. O que si no has sido capaz de disfrutar con X lanzamientos/estrenos, es que has tenido un año de mierda, "no como el mío". ¿Perdón? ¿Quién decide lo que me puede o no gustar, lo que finalmente acaba conectando conmigo?

Es esa especie de vena fanática, irracional, absurda, y que a menudo cae en la falta de respeto aunque se envuelva en cierto tono educado, esa que niega otras posibilidades y opiniones, la que realmente me incomoda, en parte porque demuestra una importante ceguera y falta de apertura mental. Y creo que es un fenómeno más de nuestra época que otra cosa... porque no me puedo imaginar a los seguidores de Tirso de Molina o Lope de Vega discutir en estos términos por un estreno en un corral de comedias.

Ser fan de "Star Wars" o de *Metal Gear* (por seguir con los ejemplos citados), no significa perder la capacidad crítica, de análisis, tan necesaria para emitir un juicio y poder dialogar e intercambiar opiniones con otras personas que no tienen que pensar igual que nosotros. Ser fan de algo no significa que te tengas que tragar cualquier cosa porque lleve una determinada etiqueta, ni defender algo a muerte aunque en el fondo ni tú mismo te lo creas. Ni menospreciar la opinión de otros. Ser fan no implica la existencia de un pensamiento único: la crítica, si se argumenta, puede ayudar a mejorar eso que amamos. Lo más triste de todo es que haya que recordar algo tan simple, tan obvio, tan evidente.

En el caso de *Metal Gear Solid V* esperaba la evolución "natural" de *Peace Walker*, una de mis entregas favoritas de toda la saga... pero no se ha quedado ni un poquito cerca. Sí, muchas opciones vuelven engordadas a lo bestia, como todo lo relativo a Mother Base, pero carece de la locura, originalidad e historia que me atrapó en *Peace Walker* (¿quién no recuerda las locuras debajo de las cajas de cartón entre Miller y Boss o con Paz?).Puede que a nivel jugable sea muy superior, sí, pero no me ha enganchado ni la mitad, quizá porque las Side Ops no añaden la variedad que el juego pide a gritos. Es solo un ejemplo, pero hay más (que no diremos por no reventar nada a nadie).

No aspiro a que mi opinión sea la mayoritaria, ni a que otros jugadores me den la razón, ni a que sea una verdad irrefutable; sencillamente es un punto de vista que no tiene por qué coincidir con el tuyo, pero no por eso es ni mejor ni peor. Es, simplemente, una opinión más.

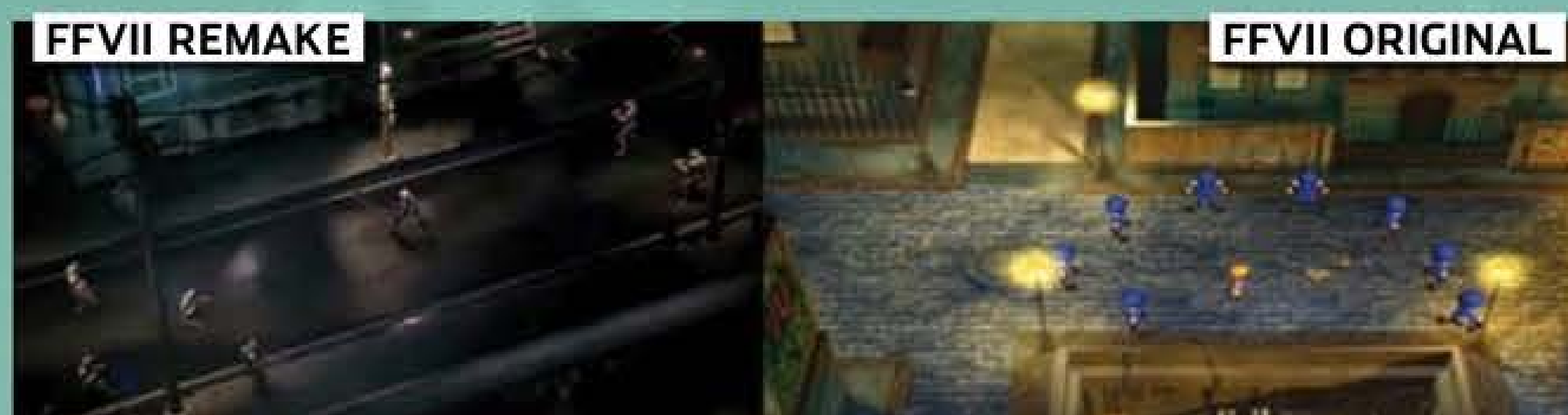


EL REGRESO MÁS ESPERADO

FINAL FANTASY VII REMAKE

¿MEJORANDO LO PRESENTE?

No vamos a entrar a discutir aquí hasta qué punto un "remake" debe ser igual que la obra original. En el caso que nos ocupa, parece que sus creadores se están esforzando para ser lo más fieles posible (al menos, lo que nos han dejado ver en el trailer), con la importante excepción de los combates, que van a renunciar al clásico sistema por turnos y por supuesto ya no serán aleatorios.



ESCENAS. A pesar del evidente salto gráfico, en el trailer queda clara la intención de Square Enix de agradar a los fans, "calcando" escenas casi con el mismo ángulo de cámara. Ojalá mantengan estos niveles de fidelidad en todo el juego.



COMBATES. Nada de turnos. El sistema pro
tiempo real, pero con un menú en la esquina i
magia, invocación...). Podremos cambiar de p



■ *Final Fantasy VII Remake* será una puesta al día del inolvidable RPG de PSone que salió en 1997.





■ Personajes inolvidables como Cloud o Wedge lucirán así de bien en *Final Fantasy VII Remake.*

Desde que se anunció en el pasado E3, estábamos como locos por conocer más detalles acerca del ansiado "remake" de *Final Fantasy VII*. Pues en la pasada PlayStation Experience Square Enix mostró un trailer bastante revelador. ¿El resultado? Bueno... nunca llueve a gusto de todos.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

Desde aquella demo técnica para PS3 mostrada en el E3 de 2005, muchos hemos suspirado por un "remake" de *Final Fantasy VII*, uno de los RPG más queridos y trascendentales de la historia de PlayStation. Una posibilidad que sus creadores negaron en repetidas ocasiones, hasta que diez años después, en el pasado E3, en plena conferencia de Sony nos dejaron a todos con la boca abierta con un teaser que confirmaba que estaba en marcha. Y lo mejor de todo es que en su desarrollo van a participar algunos de los responsables del original: Tetsuya Nomura, diseñador de personajes de *FFVII*, será el director y Yoshinori Kitase asumirá el rol de productor del "remake" tras dirigir el clásico... aunque por desgracia no contará con la banda sonora del maestro Nobuo Uematsu. Tras meses de especulaciones, en la pasada PlayStation Experience Square Enix mostró un trailer bastante revelador con secuencias "in game". A muchos les encantó. A otros... no les gustó tanto porque no era lo que esperaban.

Ten cuidado con lo que deseas...

El trailer muestra la parte inicial de *FFVII*, desde la llegada a la estación de tren hasta el enfrentamiento contra el guardián escorpión, con unos gráficos de infarto. Cloud explora unos escenarios más que reconocibles y blande su Espada Mortal contra unos enemigos igualmente conocidos... pero no combate por turnos. ¿Sacrilegio? Para muchos, sí. Y eso que Tetsuya Nomura ya nos avisó el pasado verano de que iban "a traer cambios importantes en los combates" ya que, como él mismo explicaba, "lo que no podemos es tener unos modelos 3D actualizados de Cloud y Barret en fila saltando sobre el enemigo para atacar y después volver a saltar hacia atrás para »



mete ser muy dinámico y cercano al
ferior izquierda con opciones (ataque,
rsonaje.



ESCENARIOS. Lo poco que hemos visto en este sentido nos ha gustado y mucho. ¿Os imagináis Midgar en plan ciudad abierta? A ver cómo quedan Cañón Cosmo, Gold Saucer, etc.



ENEMIGOS. Los soldados de Shinra, el guardián escorpión... De momento la cosa pinta bien. Estamos deseando ver a Elena, Ruda y Reno, las Armas, Schizo... y por supuesto, a Sefirot.



Respetará el diseño original, aunque con pequeños cambios.



Los combates prometen ser muy dinámicos y podremos alternar el control de distintos personajes.



Sus creadores quieren ampliar la historia del original. No sabemos si tirarán de los "spin offs" o si crearán nuevas tramas.



» esperar su turno". Así pues, en el trailer vemos a Cloud "repartiendo" en combates que parecen en tiempo real, aunque con un pequeño menú en la parte inferior izquierda de la pantalla que marca distintas opciones (ataque, magia, invocación, ítems y defensa) y otros detalles eminentemente roleros, como mostrar las cifras con el daño que causamos en nuestros enemigos tras cada ataque. Además, también vemos a Barret usando su metralleta, así que suponemos que podremos cambiar de personaje con sólo pulsar un botón. Pero esto no es todo. El otro "cambio polémico" es que Square Enix tiene la intención de lanzar este "remake" por entregas ya que, según explica el propio Nomura, "si dedicásemos nuestro tiempo a un único lanzamiento, habría partes que se verían reducidas. Tendríamos que eliminar partes y habría pocas novedades".

La supresión de los combates por turnos y la intención de lanzarlo en varias entregas son decisiones que han levantado controversia.

Al principio, muchos fans interpretaron que la idea de Square Enix era lanzarlo por "capítulos" al estilo de su *Life is Strange* o cualquier aventuras de Telltale Games. Pero desde la compañía ya han confirmado que "cada entrega tendrá un volumen de contenido igual al de un juego completo", así que todo parece indicar que estamos más cerca de una sucesión de juegos al estilo de lo que vimos en *Final Fantasy XIII.*

Ampliando la fantasía original.

Además, según Yoshinori Kitase, "hacerlo en varias partes nos permite ampliar la historia original y convertirlo en una experiencia épica para los fans y los nuevos jugadores por igual". Es decir, que la idea es ir más allá del juego original, aunque ignoramos si crearán nuevas historias para ello o aprovecharán algunas de las producciones de la llamada "Compilation of *Final Fantasy VII*". Aunque el propio Nomura confirmó hace tiempo que no habrá personajes nuevos. Muchas incógnitas quedan por resolver (empezando por su título, ya que no se llamará "FFVII Remake") y mucho tiempo falta para que lo veamos, pero nosotros confiamos en que Nomura, Kitase y compañía estén a la altura de su propia creación. Aunque, hagan lo que hagan, siempre habrá fans a los que no les parezca bien...



Promete reproducir todas las escenas míticas de *FFVII*. Y no son pocas.



Y técnicamente promete ser espectacular. Lástima que falte mucho para verlo...



LO QUE OPINAN LOS EXPERTOS

Después de ver una y mil veces el trailer de *Final Fantasy VII Remake* y de valorar las posteriores declaraciones de Tetsuya Nomura y Yoshinori Kitase, la reacción de los fans no se ha hecho esperar. Para muchos, los combates en tiempo real arruinarían la esencia del original, otros desconfían de la idea de lanzarlo "por entregas"... Veamos qué opinan cuatro expertos sobre *FFVII* acerca de uno de los desarrollos más "peliagudos" de los últimos tiempos.



Por **Pablo González**
Autor del libro "Final Fantasy: La Leyenda de los Cristales"

EN LA BUENA DIRECCIÓN

Lo primero que haré será llamar a la calma: queda mucho, mucho tiempo hasta que podamos ponerle las manos encima al "remake" de *FFVII*, y también hay infinidad de detalles que desconocemos. ¿Dividido en varias entregas, con una historia ampliada? Será interesante ver si Square Enix decide integrar en el canon de la historia lo narrado en *Crisis Core* o "Advent Children", pero tiempo para fantasear habrá de sobra. Así que centrémonos en aquello que sí podemos anticipar con su último tráiler. Por un lado, encontramos una fiel recreación del segmento inicial de *FFVII* desde la llegada de AVALANCHA a la estación hasta la huida del reactor, tras hacerlo explotar y combatir contra el escorpión. Todo parece haberse respetado y podemos apreciar incluso detalles como la presencia de escenarios idénticos. Luego, tenemos a los personajes: Barret está rejuvenecido, sí. Es el mayor cambio entre los miembros del grupo y tampoco es drástico: su cicatriz, tatuaje y chapa militar siguen presentes. Jessie, Biggs y Wedge lucen mejor que nunca, y Cloud Strife, ¿qué decir del héroe de la aventura? Nada malo, eso seguro.

Lo importante es que todo transmite la sensación de ser realmente *FFVII* y no una versión hipertrófica de aquel universo que nos cautivó hace más de 18 años. Y esto se siente incluso en los combates, que abandonan los turnos aparentemente para presentar un sistema más dinámico, con su medidor de combo que da pie a hacer ataques finales como Gran cañón o Bravura, por supuesto interfaz con medidor de límite, vida y puntos de magia y los habituales comandos: de atacar a invocación. Y para redondear, cambio en tiempo real de un personaje a otro, de Cloud a Barret y viceversa.

La palabra es dinamismo, a lo que sumo algo que también espero del remake: que sean capaces de remozar el material original sin desvirtuarlo. Por ahora van en la buena dirección, y como alguien que firma como Caith_Sith en el mundo virtual, espero que esta predicción sea acertada. Tengamos fe.





Por **Alberto Lloret**
Redactor Jefe de la revista Hobby Consolas

FFVII REMAKE... ¿O REBOOT?

No me duelen prendas al reconocer que fui uno de los idiotas que se emocionó en el E3 cuando se vio el primer trailer de *FFVII Remake*. Es un juego (y saga) que a título personal adoro, aunque en los últimos tiempos no sea ni la sombra de lo que fue. Quizá por eso, la mejor forma de recuperar a los fans sea volviendo atrás y readaptando a las máquinas actuales una de sus mejores (o más conocidas) entregas. Pero tampoco me cuesta reconocer que esa emoción se ha ido apagando cada vez que Yoshinori Kitase y Tetsuya Nomura, han abierto la boca. Que si un sistema de combate nuevo, que si ciertos pasajes eliminados o recortados, otros de nuevo cuño añadidos, que si se lanzará por capítulos "con entidad propia"...

Pero el colmo de los despropósitos se ha producido al intentar explicar que se lanzará por partes, porque un juego de estas características no cabría en un "único lanzamiento". Si el juego original se lanzó en 3 discos, ¿qué problema habría en lanzarlo en 3 Blu-rays, llegado el caso? Lo cierto es que todo esto me huele a que el proyecto se les está yendo un poco de las manos y necesitan comprobar hasta qué punto van a contar con el respaldo de los fans y, con ello, a recuperar la inversión. Y es que con tanto añadido y cambio, me imagino que a ellos les estará pasando lo mismo que a mí: que quizá les está empezando a parecer más un "reboot" que un "remake", a pesar de partir de la misma historia. Ahí ya nos movemos en un terreno más peligroso, porque además jugamos con sentimientos y recuerdos y las probabilidades de defraudar son mayores.

Tampoco está de más recordar que *FFVII* es un hijo de su época, del salto de las 2D a las 3D, de una apertura de nuevas posibilidades técnicas como la inclusión de escenas CG o fondos pre-renderizados. De una explosión creativa que dista muchísimo de la Square Enix actual que, aunque se empeña en afirmar que escucha a sus fans, sus acciones a menudo indican todo lo contrario. Con el remake de *FFVII* empiezo a pensar que estamos en este segundo caso... aunque desde luego me encantaría equivocarme.



Por **Mehdi El Kanafi**
Co autor del libro "La Leyenda Final Fantasy VII"

UN REMAKE... ¿A QUÉ PRECIO?

Casi veinte años después de su lanzamiento, *Final Fantasy VII* conserva un aura mítica raramente cuestionada. Y en estos tiempos que corren en los que está tan de moda los remakes HD, reinicios y los otros rediseños totales de viejas glorias en la industria de los videojuegos, parecía difícil que *FFVII* se escapara. Desde aquella demo técnica, los enamorados de este juego de rol hemos tenido ese sueño... Y ese sueño será una realidad que ha empezado a concretarse en el trailer de la pasada PlayStation Experience, con el que los fans nos hemos dejado embriagar...

Pero tras la borrachera, llega el dolor de cabeza. Los aficionados empiezan a darse cuenta de que este remake va a conllevar cambios y sacrificios, algunos dolorosos. ¿Remake? Sí. La pregunta ahora es... ¿a qué precio? ¿Hasta dónde se van a atrever?



El riesgo es grande ya que un fallo podría mellar su mito. Y ese miedo siempre ha estado ahí. De hecho, cabe destacar que para evitar la ira de los fans, Square Enix siempre se ha cuidado de no comprometer mucho a Cloud en las producciones de la llamada "Compilation of *Final Fantasy VII*". Y además, para evitar la comparación directa y no poner en peligro la sagrada memoria de *Final Fantasy VII*, la editora siempre ha optado por cómodos "spin-offs" en la citada compilación (action-RPG, juegos para móviles, la película "Advent Children"...). Pero todas estas producciones quedaron lejos del RPG original. Digamos que nunca se habían atrevido a coger "el toro por los cuernos"... hasta ahora.

Ahora, Nomura, Kitase y el resto del equipo van a tratar de honrar estos veinte años de espera con esta nueva versión del clásico. Y la lógica impaciencia de los jugadores no debe perturbar el trabajo de los desarrolladores, que deben saber gestionar esta presión para llevar a buen puerto y hacer realidad el juego que todos estamos soñando.



Por **Sonia Herranz**
Directora de la revista Playmanía

SANGRE FRESCA

La trascendencia de *Final Fantasy VII* en la historia de PlayStation es innegable y lo demuestra el revuelo levantado por el anuncio de su remake. Pocos títulos serían capaces de hacer tanto ruido con un anuncio similar. Sinceramente, no me extraña que Square se haya resistido hasta ahora a revivir a su clásico. Las posibilidades de meter la pata son enormes y además saben que, hagan lo que hagan, les van a llover las críticas. Unos porque quieren el juego tal cual, pero más bonito; otros porque quieren modernidad e innovación y, por medio, un infinito abanico de opiniones de lo más a lo menos radical.

A mí no me suele gustar rejugar clásicos. Mi memoria es muy mala y recuerdo los juegos en HD y millones de colores aunque fueran de Spectrum y los jugara en una tele en blanco y negro. Cuando me da la vena nostálgica y cargo un juego antiguo casi siempre se me cae el alma a los pies. Por eso, para mí un remake ideal sería el que me hiciera sentir las mismas sensaciones, pero corrigiendo lo que hoy en día sería imperdonable. Quiero que salgan Chocobos y quiero combates sesudos, pero no de dos horas mirando invocaciones. Incluso me gustaría un final alternativo para cierto personaje...

Sin embargo, no se trata de lo que a mí me gustaría, se trata de lo que puede funcionar. Los abueletes lo vamos a jugar sí o sí. A algunos nos gustará, a otros no. Y, como ocurrió en su día, la mayoría no llegará al final. Pero me temo que Square Enix no anda buscando a los abueletes, que sabe que nos tiene en el saco aunque sea para criticar. Busca sangre fresca. Jugadores que llegarán atraídos por su vitola de clásico, de mágico, de imprescindible, y que se pueden llevar un chasco de narices si el juego es igualito al del siglo pasado, pero con modelos en HD. Busca jugadores que se enganchen y se emocionen con el juego como lo hicimos algunos hace tantos años. Si se gana a esos jugadores, puede vender tantos "capítulos" como quiera después de arrasar con *Final Fantasy VII*. Puede volver a conseguir que la saga sea la gallina de los huevos de oro que fue en la época de PlayStation. Y para eso, hace falta arriesgar.







TODOS LOS **JUEGAZOS** DE LOS QUE PODRÁS DISFRUTAR EN **PLAYSTATION 4** DURANTE LOS PRÓXIMOS MESES

50 BOMBAZOS PARA 2016

Si 2015 ha dejado la mejor cosecha de juegos de los últimos tiempos, la añada de 2016 promete ser aún más opípara. He aquí los 50 productos más sabrosos que podremos llevarnos al Dual Shock 4. ¡Qué delicia!





Battleborn contará con una campaña cooperativa para cinco personas y con un multijugador que tomará ideas del MOBA.





Ghalt, un veterano con decenas de batallas a sus espaldas, es junto a Deande, el último personaje anunciado.



Cada personaje tendrá un estilo de combate distinto: de shooter, de beat'em up...

3 DE MAYO 2K GAMES SHOOTER

»BATTLEBORN

EL DESTINO DE LA ÚLTIMA ESTRELLA ESTÁ EN MANOS DE **VEINTICINCO HÉROES**

Gearbox, creador de *Borderlands*, planteará una nueva mezcla de géneros con *Battleborn*. El concepto general será el de un shooter en primera persona, pero habrá elementos de rol, beat'em up o MOBA. De hecho, el plantel de personajes se asemejará al de un título de lucha, con 25 héroes con habilidades muy diferenciadas. Habrá un modo Campaña que se podrá jugar en solitario o en cooperativo para cinco personas (y con pantalla partida para dos), pero la estrella promete ser el multijugador competitivo, que enfrentará a dos bandos de cinco personas, en los que no se podrá repetir personaje.

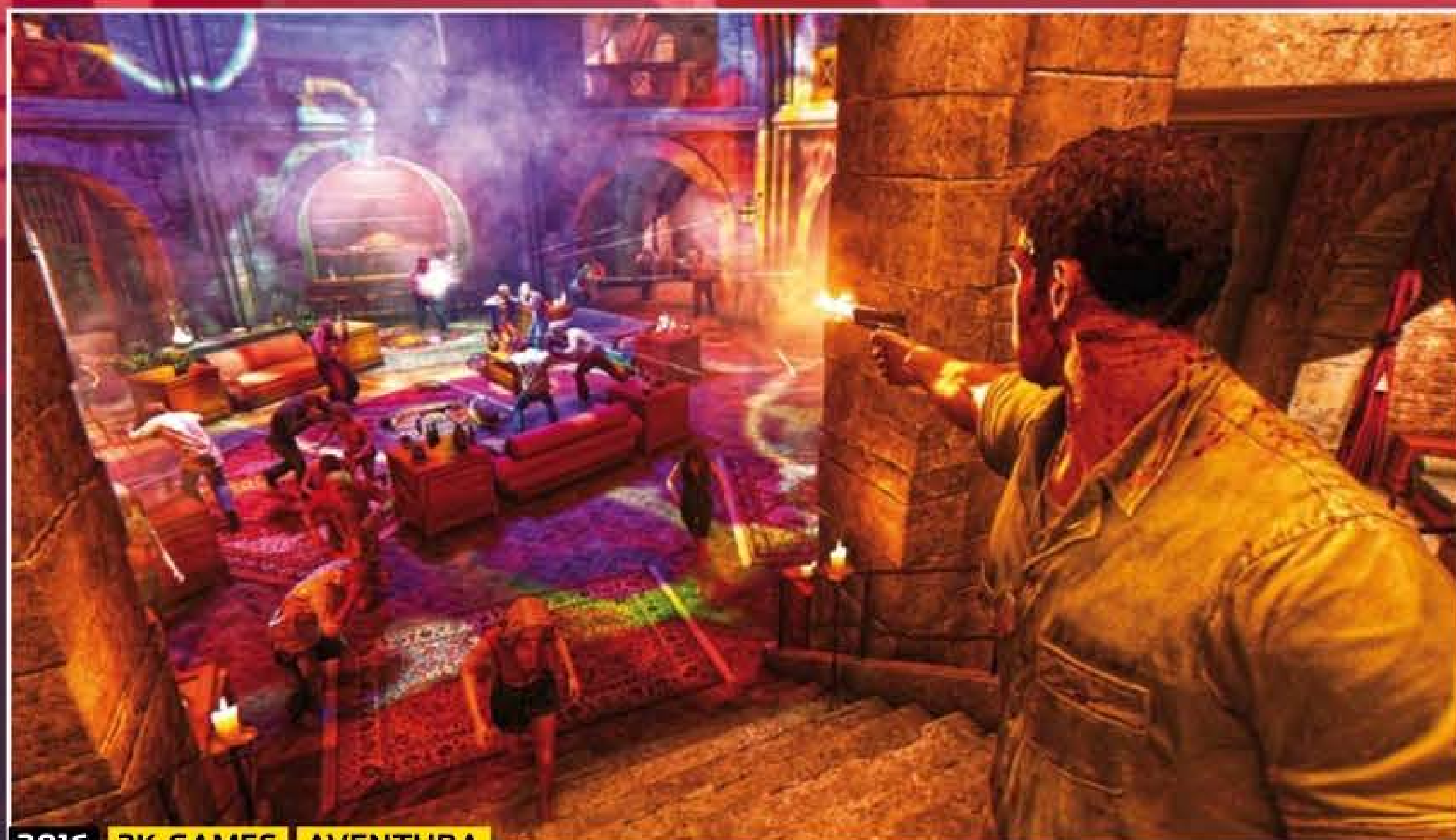
Los veinticinco personajes serán muy diferentes. Algunos estarán enfocados al ataque desde larga distancia, otros al cuerpo a cuerpo, los habrá más centrados en labores de apoyo y curación... Es más: cada héroe tendrá unas características de salud, poder, alcance y velocidad y un arma diferente, lo que hará que la jugabilidad sea tremendamente polifacética. Habrá un soldado con fusil de asalto, un artificiero con ametralladora, un caballero con rifle de francotirador, un águila con lanzacohetes, un vampiro con katanas, un enano con hacha, una seta con kunais, una sacerdotisa con poderes solares, un pingüino montado en un robot de combate... El sistema de progresión rolera permitirá subir a lo largo de diez niveles y en cada escalón deberemos elegir entre dos mejoras. Ese nivel se reseteará tras cada misión, para evitar diferencias de antemano entre los jugadores. El ADN de *Battleborn* estará imbuido de la creatividad y el humor propios de las producciones de Gearbox. El argumento nos trasladará a un futuro en el que todas las estrellas se han ido apagando, menos una, Solus. Los héroes lucharán por defenderla de un vampiro maníaco. La estética será tremendamente colorida, pero la palma se la llevará el diseño de los personajes, a cada cual más estrambótico e hilarante.

Habrá veinticinco personajes en el momento del lanzamiento y uno adicional para quienes participen en una beta venidera.





Las coberturas serán útiles para los tiroteos y para "espiar" reuniones.



2016 2K GAMES AVENTURA

MAFIA III

EL CONCEPTO MAFIOSO DE LA **FAMILIA** SERÁ LA EXCUSA PERFECTA PARA VIAJAR A UNA **ÉPOCA MUY CONVULSA**

Tras muchos años fuera del negocio, la saga *Mafia* volverá por todo lo alto en 2016, con una entrega de la que se está ocupando Hangar 13, un nuevo estudio abierto por 2K para la ocasión. La historia será independiente de las anteriores, pero compartirá algún personaje, como Vito Scaletta. *Mafia III* no será un "sandbox" al uso, pues, casi más importante que el enfoque de mundo abierto, será la narrativa. El protagonista será Lincoln Clay, un hombre criado en un orfanato que vivió las penurias de la guerra de Vietnam, donde forjó un fuerte concepto de lo que es la familia, y que ahora busca construirse la suya propia en la convulsa Nueva Orleans de 1968. Pronto sufrirá una traición por parte de la mafia italiana, ante la que jurará venganza. Así, habrá que buscar alianzas para construir una familia y, a la postre, todo un imperio mafioso.

La ambientación será muy particular. Por si Nueva Orleans no fuera ya una ciudad especial de por sí, los años 60 fueron una época muy conflictiva en Estados Unidos. Las protestas por la guerra de Vietnam se mezclaban con la segregación racial y precisamente en 1968, fue asesinado Martin Luther King. Todas esas fricciones estarán muy bien reflejadas en el juego, y más si tenemos en cuenta el origen afroamericano de Lincoln Clay. No obstante, la ambientación también recogerá elementos más amables de la época, como los clubes de jazz, un tipo de música que estará muy presente en la sensacional banda sonora.

El desarrollo de las misiones promete ser realmente variado. Lejos de enfocarse únicamente a la acción, el desarrollo contará también con momentos de sigilo en escenarios de lo más inusuales, como un cementerio o un local nocturno, donde habrá que entrar sin armas a la vista para no llamar la atención. Como no podía ser menos en un "sandbox", la conducción de vehículos estará muy presente, tanto para moverse por la ciudad como para propiciar espectaculares secciones de acción. De momento, desconocemos cuál será el tamaño de Nueva Orleans o si Hangar 13, que cuenta con veteranos de la saga y de 2K Marin, recreará entornos naturales fuera de la propia ciudad. Por lo que se ha mostrado hasta ahora, el apartado gráfico promete ser muy notable. La palma se la llevarán la ambientación "sesentera" y la sensación de mundo vivo, con transeúntes y policías que contribuirán a aumentar la sensación de conflictividad y turbulencia social.

Lincoln Clay, un veterano de Vietnam, se rige por la máxima de que "la familia no es quien te da la vida, sino por quien la das tú".



La conflictividad social de los años 60 se dejará notar en la ambientación.



La Nueva Orleans de 1968 estará muy bien recreada. Los coches de época y los clubes de jazz tendrán un gran protagonismo.

2016 SQUARE ENIX ROL

»FINAL FANTASY XV

EL REINO DE NUNCA ACABAR SIGUE PREPARÁNDOSE PARA LA GUERRA: ¿TERMINARÁ LA ETERNA ESPERA?

Final Fantasy XV lleva muchos años en desarrollo, desde que aún se llamaba *Final Fantasy Versus XIII*, y sigue sin tener fecha de lanzamiento, aunque si nada se tuerce, debería ver la luz en 2016.

La mayor novedad respecto a las anteriores entregas canónicas de la saga es que los combates serán en tiempo real. Habrá ciertas reminiscencias de los turnos, como las esperas para cargar ciertas técnicas, pero tendremos el control de los personajes en todo momento, para posicionarlos sobre el campo de batalla y esquivar. Por lo visto en la demo *Episode Duscae*, el sistema funciona tan bien que se replicará en el "remake" de *Final Fantasy VII*. Argumentalmente conoceremos la historia de Noctis, el heredero del reino de Lucis. Mientras está fuera para formalizar un matrimonio, el reino de Niflheim atacará el país y su padre morirá, por lo que él y su séquito tendrán que luchar por su liberación.



Los chocobos y otras criaturas habituales de la saga no faltarán a la cita.





Habrá un coche para desplazarse por el mundo abierto del juego, y parece que a los protagonistas les pirran las barbacoas...

El príncipe Noctis irá acompañado de su séquito. Deberán recuperar el trono de Lucis, tras la traición del reino vecino de Niflheim.

SIN CONFIRMAR UBISOFT ACCIÓN

»FOR HONOR

EL ARTE DE LA GUERRA, SEGÚN SAMURÁIS, VIKINGOS Y CABALLEROS

Ubisoft Montreal, uno de los estudios más mastodónticos del mundo, nos traerá *For Honor*, una nueva IP que ofrecerá combates en tercera persona, con la peculiaridad de que los contendientes serán tres tipos de guerreros históricos: samuráis, vikingos y caballeros. Todas las facciones combatirán con espadas por lo general, si bien cada una tendrá unas peculiaridades, como distintas armaduras y escudos.

Habrá tanto campaña como multijugador online, de modo que los combates serán tremendamente tácticos. Lejos de ser un "hack and slash" desbocado, *For Honor* será un juego que obligará a atacar y defender con cabeza. En ese sentido, podremos pivotar alrededor de los rivales, para decidir cuando asestar los golpes. Esto promete dar mucho juego, especialmente en el online, pues las batallas serán multitudinarias y las hordas de enemigos podrán venir de todos los frentes. La clave estará, por tanto, en saber manejar el tempo de los combates y en la cooperación con los aliados. Aparte de espadas y mandobles, también habrá hachas y cachiporras, y Ubisoft Montreal ya ha anticipado que las armaduras serán muy personalizables, algo que influirá en la jugabilidad. Por ahora, no hay una fecha estimada para el título, aunque, a priori, es de esperar que estas batallas medievales traten de reclutarnos a lo largo de 2016. ¿A qué causa os sumaréis?



Las batallas con espadas serán la base de esta nueva IP de Ubisoft, que ya probó con dicha temática en los *Red Steel* de Wii.



Las aglomeraciones de soldados estarán a la orden del día. Habrá que estar atento a todos los flancos para atacar y defenderse.





Un niño rey llamado Evan será el protagonista de este mágico RPG de Level-5.



El estudio Level-5 volverá a demostrar su talento con un juego que tendrá muy poco que envidiarle a una película de animación.

SIN CONFIRMAR BANDAI NAMCO ROL

»NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

LA ANIMACIÓN MÁS PRECIOSA Y EMOCIONAL SE ADUEÑARÁ DEL REINO DE PLAYSTATION 4

El estudio japonés Level-5 lanzó, hace tres años *Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca*, uno de los juegos de rol más especiales de la historia. Gran parte de su encanto radicaba en que el estilo visual había corrido a cargo de Studio Ghibli, la famosa compañía de animación japonesa, aclamada por obras como “El viaje de Chihiro”, “Mi vecino Totoro” o “La tumba de las luciérnagas”. Pues bien, en una fecha aún por determinar (quién sabe si finales de 2016 o ya 2017), llegará una nueva entrega de la saga, que no será una secuela, sino que apostará por nuevos personajes. En esta ocasión, Studio Ghibli no está participando en el desarrollo, ya que la compañía nipona se encuentra en un período sabático, tras la retirada de Hayao Miyazaki y el anuncio de una reestructuración venidera. Sin embargo, repiten respecto a la primera entrega el guionista Akihiro Hino, el compositor Joe Hisaishi y la diseñadora de personajes Yoshiyuki Momose. Los dos últimos fueron parte fundamental de Studio Ghibli y eso explica por qué el sello de la compañía permanece casi intacto en esta secuela.

El juego nos presentará la historia de Evan, un niño rey que pronto se verá superado por los acontecimientos, a raíz de una invasión. Roland, un visitante de otro mundo, aparecerá en su reino y el destino les unirá a ambos para siempre. Por lo que se ha podido ver en el tráiler de presentación, el reino de Evan será atacado por las hordas de un misterioso ejército y el joven tendrá que demostrar su madera de rey en un mundo consumido por la oscuridad. Apenas han trascendido detalles, pero, como decíamos, todos los personajes serán nuevos, por lo que, a priori, no veremos a Óliver. Como él, el nuevo protagonista también será huérfano. No en vano, parece que veremos morir a su madre al poco de empezar la aventura. En lo que sí ha insistido ya Level-5 es en que la historia será muy emocionante e incidirá en valores como la amistad y el valor, algo habitual en todas sus producciones.

De la jugabilidad no se sabe nada, por ahora. Level-5 ha dicho que será innovadora, pero no sabemos en qué medida. La anterior entrega apostó por los combates por turnos, así que lo lógico sería que se mantuviera esa mecánica. En todo caso, la seña de identidad de *Ni no Kuni II: Revanat Kingdom* es que, gráficamente, será como una película de animación japonesa, tan bella como luminosa. Puede que el juego acabe llegando a más plataformas, pero por ahora PlayStation 4 es la única consola en la que se da por hecho que saldrá. Nos morimos de emoción por tocar la magia que emana de este diamante en bruto. La magia nipona es una garantía.



El protagonista tendrá que luchar por liberar su reino de una maléfica invasión.



Las estampas paisajísticas serán deliciosas. La luz será parte fundamental de la experiencia, igual que los “animales personificados”.


Planteado como un reinicio de la saga, nos ofrecerá acción directa y muy sangrienta.




PRIMAVERA BETHESDA SHOOTER

»DOOM

UNO DE LOS **PIONEROS DEL SHOOT'EM UP** REGRESA DEL INFIERNO CON LA ESCOPETA LLENA DE CARTUCHOS

Tras devolver el lustre perdido a *Wolfenstein*, en 2016 Bethesda tratará de repetir la jugada con otro pionero de lo que hoy es el género del shooter: *Doom*. El estudio de desarrollo es el mismo que el del original, Id Software, por lo que la esencia de la saga se mantendrá intacta, aunque adaptada a los tiempos que corren. En ese sentido, tendremos un juego tremendamente directo, que no premiará tanto el ir escondiéndose por los rincones como las luchas viscerales, sin recuperación instantánea de salud. No en vano, el combate cuerpo a cuerpo tendrá una gran presencia, merced al uso de armas como una sierra mecánica, que se traducirá en auténticas carnicerías que no escatimarán en desmembramientos y salpicones de sangre.

Planteado como un reseteo, lo cual explica la ausencia de numeración en el título, *Doom* tendrá tanto campaña como multijugador. En la historia, veremos cómo el centro de investigación de una corporación aeroespacial en Marte es atacado por demonios. En la piel de un marine, deberemos interponernos en su camino y descender hasta el mismísimo infierno. En el multijugador, las refriegas serán realmente espectaculares, gracias a la combinación de movimientos muy ágiles y armas tremendamente destructivas. Una de las mayores particularidades de *Doom* será SnapMap, un editor que permitirá crear contenidos propios. Esto no sólo incluirá mapas para el multijugador, sino también modos de juego en los que podremos fijar las reglas. Como no podía ser menos, esa herramienta irá acompañada de la posibilidad de compartir todos los contenidos que creemos con el resto de la comunidad de usuarios.
El juego está previsto para primavera, pero antes, Bethesda tiene previsto lanzar una beta para asegurarse de que los servidores funcionan bien y para pulir cosas. Todos aquellos que adquirieran *Wolfenstein: The New Order* en su día tendrán acceso a ella, incluso los que lo compraran en PS3. Si sois jugadores de gatillo fácil, atentos a este nuevo *Doom*.

Demonios y disparos serán los ingredientes principales de un shooter muy visceral.

»DRAGON QUEST XI

SIN CONFIRMAR SQUARE ENIX ROL

Su lanzamiento aún no está confirmado fuera de Japón, pero es de prever que la nueva entrega de esta saga rolera de Square Enix acabe llegando a Occidente. La compañía está trabajando con Unreal Engine 4 para que el apartado gráfico sea tan vistoso como cabe esperar del potencial de PlayStation 4.



»FINAL FANTASY VII REMAKE

SIN CONFIRMAR SQUARE ENIX ROL

Tetsuya Nomura y su equipo en Square Enix están rehaciendo uno de los títulos más queridos de la historia. Los gráficos serán de infarto y los combates estarán planteados en tiempo real, pero lo sorprendente es que no habrá un único juego, sino que se lanzará dividido en varias entregas. ¿Alguien dijo "negocio"?



»RESIDENT EVIL 2 REMAKE

SIN CONFIRMAR CAPCOM AVENTURA

Otro clásico de los videojuegos que se rehará para PS4 es el "survival horror" protagonizado por Leon S. Kennedy y Claire Redfield, con la ciudad de Raccoon City como escenario principal. Sabiendo que en 2016 se cumple el vigésimo aniversario de la saga, no sería extraño que saliera a finales de año.





Los dinosaurios tendrán un tamaño descomunal. Para derribar a algunos, habrá que analizar previamente sus puntos débiles.



El arco será la principal herramienta del arsenal que Aloy tendrá a su disposición.



La protagonista estará inspirada en Sarah Connor, Ygritte o la teniente Ripley.

2016 GUERRILLA GAMES (SONY) ROL

»HORIZON: ZERO DAWN

UNA PREHISTORIA DE **DINOSAURIOS TECNOLÓGICOS** PARA INYECTAR SANGRE FRESCA AL CATÁLOGO DE LAS EXCLUSIVAS

Guerrilla Games, una de las "first parties" más importantes de Sony, ha aparcado definitivamente la saga *Killzone* para construir una nueva IP que promete romper moldes en PS4. Con un planteamiento de RPG de acción, *Horizon: Zero Dawn* se ambientará en un mundo distópico en el que la humanidad ha involucionado y se ha visto obligada a organizarse de nuevo en tribus de cazadores. No es el único elemento que remitirá a la prehistoria: la fauna estará conformada por dinosaurios. Lo curioso es que todo tendrá un estilo muy tecnológico, desde el armamento de Aloy, la protagonista, hasta los propios saurios, que tendrán un tamaño desproporcionado. Los combates contra esas criaturas mecánicas obligarán a pensar, pues no estamos ante un shooter con arco, sino que habrá que investigar los puntos débiles de los monstruos, esconderse en la vegetación, tender trampas de explosivos...

Gráficamente, Guerrilla Games, que ya hizo un gran trabajo con *Killzone: Shadow Fall*, promete deslumbrarnos con un original diseño de los dinosaurios, paisajes de gran belleza, ciclo día-noche o climatología variable. Aquí, hay muchísimo potencial.





El universo de *No Man's Sky* se generará de forma aleatoria, en base a complejas fórmulas matemáticas. No habrá dos partidas iguales.

JUNIO HELLO GAMES AVENTURA

»NO MAN'S SKY

UN **UNIVERSO INDIE** REPLETO DE POSIBILIDADES Y MISTERIOS

Hello Games, un pequeño estudio indie, está ya en la recta final de un proyecto tremendamente ambicioso: una aventura de exploración espacial en un universo infinito que se irá generando de forma aleatoria. A bordo de una nave, podremos desplazarnos por el cosmos en busca de nuevos planetas, con la posibilidad de bajarnos y explorarlos a pie. Gracias a complejas fórmulas matemáticas, se podrán generar millones y millones de sistemas solares, planetas y formas de vida. Podremos compartir nuestros descubrimientos con otros jugadores por medio de un mapa galáctico.

Los viajes por el espacio ocuparán mucho de nuestro tiempo, pero depararán combates a gran escala, en los que podremos forjar alianzas con otras facciones para atacar convoyes o conseguir botines. Habrá que tener cuidado, pues nos granjearemos enemigos y habrá piratas espaciales que no dudarán en atacarnos si hemos acumulado muchos recursos. Los materiales que obtengamos podrán usarse para mejorar la nave y llegar más rápido a los sitios o para dotar a nuestro traje de nuevas capacidades, como protección contra la radiación o contra temperaturas extremos, algo vital para explorar ciertos entornos.

OTOÑO SQUARE ENIX AVENTURA

»RISE OF THE TOMB RAIDER

LARA CROFT LLEGARÁ TARDE A SU CITA CON PS4, PERO LLEGARÁ: EL PERIPLO A SIBERIA ES LARGO

Hace un par de meses, *Rise of the Tomb Raider* se lanzó en Xbox One y Xbox 360, como una exclusiva temporal de mucho peso. Por suerte, aunque tendremos que esperar, los usuarios de PS4 podremos disfrutar de la aventura a final de año, finalizado el acuerdo entre Microsoft y Square Enix.

Tras el trauma vivido en la isla Yamatai en la anterior entrega, que marcó un reseteo de la saga, Lara Croft viajará a Siberia en busca de la fuente de la eterna juventud. Allí, tendrá que enfrentarse con la Trinidad, una organización sin escrúpulos que también anhela el valioso objeto. Esta vez, la protagonista estará más curtida, lo que se reflejará en su personalidad. El desarrollo combinará plataformas y acción con un gran equilibrio. Lara podrá saltar y trepar por multitud de paredes, cornisas y edificaciones con ayuda de un piolet o de un gancho. El avance será lineal, pero los escenarios serán bastante grandes y tendrán zonas que sólo serán accesibles si hemos desbloqueado previamente una determinada habilidad, lo que invitará a volver a esas zonas (será posible hacerlo desde los campamentos). Los tiroteos también tendrán una gran presencia, aunque podremos actuar con sigilo y apuñalar a los enemigos por la espalda. La caza para obtener recusos también será esencial.

Visitaremos Siria en cierto momento, pero el grueso del juego transcurrirá en Siberia.

Las tumbas dejarán los mejores momentos de plataformeo. Tras superarlas, recibiremos una habilidad especial o una nueva arma.

Lara Croft irá en busca de la fuente de la juventud, un objeto que fue una obsesión para su padre, muerto en circunstancias muy sospechosas.



23 DE FEBRERO UBISOFT ACCIÓN

»FAR CRY PRIMAL

Ubisoft también se ha apuntado a la moda de los juegos prehistóricos a través de *Far Cry*, cuya próxima entrega nos pondrá en la piel de Takkar, el único superviviente de un grupo de cazadores que deberá formar una nueva tribu. Se mantendrá el planteamiento de mundo abierto, que nos permitirá visitar bosques, cumbres nevadas o cuevas, pero el componente de shooter diferirá de las entregas previas, ya que no habrá armas de fuego, sino arcos y lanzas. La mayor novedad de *Far Cry Primal* es que el protagonista tendrá un fuerte vínculo con la naturaleza, lo que le permitirá "domesticar" a numerosos animales. Así, podremos tomar control de un búho para examinar el campo de batalla desde el cielo (marcando a los enemigos, como se hacía antes con los prismáticos) o poner de nuestro lado a osos o tigres dientes de sable para que nos ayuden con sus inestimables zarpas y colmillos o nos hagan de montura.

2016 POLYPHONY DIGITAL (SONY) VELOCIDAD

»GRAN TURISMO SPORT

Polyphony Digital es un estudio que se toma su tiempo para hacer cada nueva entrega de la saga *Gran Turismo*, pero por suerte, la primera para PS4 ya se atisba en el horizonte y promete traer consigo una revolución. Siguiendo la línea de lo que se ha hecho con GT Academy para convertir a jugadores en pilotos profesionales, Sony ha llegado a un acuerdo con la FIA para que *GT Sport* tenga dos campeonatos online (Copa de Naciones y Copa de Fabricantes), cuyos ganadores tendrán el privilegio de recibir un trofeo en la ceremonia que la FIA organiza cada año para premiar a los ganadores de los mundiales de Fórmula 1 o rallies. En cierto modo, esto supondrá un paso adelante más en el avance de los eSports, pues la idea es que haya retransmisiones, asemejando el motor virtual al real. En primavera, habrá una beta para tantear el terreno.




Las magias estarán asociadas a un medidor.




Las mil y una muertes volverán a poner a prueba nuestros nervios. Como siempre, el diseño de los jefes será impresionante.

12 DE ABRIL | FROM SOFTWARE | ROL

»DARK SOULS III

LA **SAGA MÁS DIFÍCIL** DE LOS ÚLTIMOS AÑOS HARÁ QUE NUESTRA ALMA SE VUELVA MÁS OSCURA QUE NUNCA

En los últimos años, FromSoftware se ha alzado como uno de los grandes nombres de la industria de los videojuegos, al recuperar para el público masivo una sensación de dificultad desesperante que cada vez se veía menos. Tras lanzar el sensacional *Bloodborne* hace menos de un año, el estudio japonés volverá a la carga en primavera con la tercera entrega de *Dark Souls*. El director volverá a ser el maestro Hidetaka Miyazaki, que se ausentó en la segunda iteración, algo que repercutió negativamente en determinados aspectos.

La historia nos propondrá enfrentarnos a los señores de Cinder para descubrir qué ha sucedido en esa tierra apocalíptica. Como de costumbre, no habrá grandes tutoriales ni explicaciones, por lo que deberemos investigar y fijarnos en cada detalle del mundo para comprenderlo. A priori, habrá menos zonas que en otras entregas, pero serán más grandes y su dirección artística será para quitarse el sombrero, con una estética decadente y crepuscular en la que tendrán una gran presencia los dragones. La experiencia acumulada por FromSoftware a lo largo de los últimos años se dejará notar con fuerza. El brutal nivel de dificultad se mantendrá intacto, pero la jugabilidad contará con influencias tanto de *Bloodborne* como de *Demon's Souls*. Por un lado, los combates apostarán por el uso de escudos, pero con un movimiento más ágil, tanto a la hora de atacar como a la hora de defender. Por otro lado, habrá una barra de magia de consumo limitado. Esto incidirá directamente en el uso de ciertos ataques especiales, asociados al uso de las armas a dos manos. Asimismo, habrá modificadores de ataque para cada arma.

El multijugador online tendrá más importancia que nunca. Podremos fastidiar a otros jugadores o, mejor, cooperar con ellos para ayudarles a superar secciones que sean particularmente espinosas. En ese sentido, los jefes serán tan duros como siempre, lo que hará que el juego no sea apto para las personas más impacientes. Si queremos salir con vida de cada enfrentamiento, habrá que cuidarse mucho de cada movimiento que llevemos a cabo. El entorno podrá jugar a nuestro favor o en nuestra contra. Por ejemplo, podremos hacer que un dragón convierta en fosfatina a un gran grupo de enemigos... o ser nosotros los que muramos carbonizados bajo sus gigantescas llamaradas.


La personalización permitirá que nuestro guerrero potencie ciertas habilidades, según el equipo que llevemos puesto.


Habrá opciones online para cooperar y competir.


El combate con escudos, que se eliminó en *Bloodborne*, volverá a estar presente, pero el ritmo de los combates será más ágil.


Omega Force recreará con mimo la primera temporada de este pujante manganime.




2016 KOEI TECMO ACCIÓN

»ATTACK ON TITAN

LOS CREADORES DE *DYNASTY WARRIORS* AFILAN SUS ARMAS PARA RECREAR EL MANGANIME DEL MOMENTO

Koei Tecmo es muy dada a convertir manganimes en juegos y la de *Ataque a los titanes* va a ser su próxima traslación, en exclusiva para todas las plataformas de Sony: PS4, PS3 y PS Vita. Del encargo se está ocupando Omega Force, un estudio famoso por *Dynasty Warriors* y que viene de firmar el notable *Dragon Quest Heroes*. Dada la ambientación, el estudio nipón no va a hacer uno de sus habituales "musou": en lugar de basarse en batallas multitudinarias, buena parte del desarrollo estará copada por batallas contra enormes titanes que tendrán el punto débil en la nuca. Así, los combates, que se desarrollarán en escenarios tridimensionales, serán muy tácticos y habrá multijugador online para un total de cuatro personas. La fidelidad al manganime será máxima. La primera temporada de la serie estará recreada con un grado de detalle enfermizo, en lo que será un verdadero ejercicio de "fan service". Se avecina una lucha de dimensiones descomunales.




2016 BETHESDA AVENTURA

»DISHONORED 2

LA **EMPERATRIZ** SE HACE MAYOR DE EDAD Y SU **PROTECTOR** SE MANTIENE AL PIE DEL CAÑÓN

Dishonored fue una de las mayores sorpresas de la historia de PS3 y, en 2016, veremos una secuela para PS4 que potenciará todo lo visto entonces, de nuevo con Arkane Studios al frente del desarrollo. Ambientada quince años después del original, esta continuación contará con dos viejos conocidos como protagonistas: Corvo Attano y Emily Kaldwin. Un usurpador le arrebatará el trono a la emperatriz, quien, con ayuda de su inseparable protector, deberá recuperarlo. En esta ocasión, el escenario principal será Karnaca, una ciudad costera que toma el relevo de la decadente Dunwall. La aventura transcurrirá en primera persona y combinará acción y sigilo de la misma manera que la primera entrega. Contaremos con nuevas habilidades sobrenaturales para movernos por los escenarios y atacar a los enemigos. Previsiblemente, Corvo y Emily deberían tener poderes muy distintos, aunque no se sabe si podremos elegir o cada uno tendrá sus propios niveles.

»MIRROR'S EDGE CATALYST

24 DE MAYO ELECTRONIC ARTS AVENTURA

La "runner" Faith protagonizará la esperada precuela de un juego de culto. Como si de un plataformas en primera persona se tratara, el "parkour" será la piedra angular de un título que lucirá una estética "nuclear" muy particular y que se desarrollará en la ciudad de Glass, un mundo más abierto y variado.



»UFC 2

17 DE MARZO ELECTRONIC ARTS LUCHA

EA Sports saltará al octógono de combate con un título que presentará novedades en todos sus frentes: un sistema de físicas más reactivo, agarrones más dinámicos, nuevas sumisiones, más fluidez para esquivar, un editor más extenso... Habrá modo Ultimate, en el que podremos crearnos equipos con cromos.



»KING OF FIGHTERS XIV

2016 SNK PLAYMORE LUCHA

La veterana saga de lucha de SNK regresará en exclusiva a PS4, con una entrega que mantendrá la jugabilidad en 2D y los combates de tres contra tres, pero con gráficos tridimensionales y un plantel de 50 personajes. El online permitirá batallas de hasta seis personas, cada una a los mandos de un único luchador.





La cámara será subjetiva, pero, al utilizar coberturas, cambiará a tercera persona.



23 DE AGOSTO · EIDOS MONTREAL (SQUARE ENIX) · AVENTURA

»DEUS EX: MANKIND DIVIDED

EL ODIO A LOS AUMENTADOS LLEVA AL LADO OSCURO, PERO LOS TERRORISTAS NO SE SALDRÁN CON LA SUYA

En 2011, Eidos Montreal llevó a cabo uno de los mejores reseteos de los últimos años con *Deus Ex: Human Revolution.* Dos años y medio después, volvió a repetir la jugada con *Thief*, un juego bastante maltratado por la crítica, pese a sus excelentes mimbres jugables. Ahora, el estudio canadiense vuelve a la carga con una secuela de su aventura "cyberpunk" que, si bien se ha retrasado medio año (iba a salir el 23 de febrero) , promete ser de lo mejor que pase por PlayStation 4 en 2016.

El agente Adam Jensen volverá a ser el protagonista de un título que entroncará directamente con los sucesos de la primera entrega. De nuevo, la dicotomía entre humanos y aumentados (personas a las que se les han implantado mejoras mecánicas) será una fuente de conflicto social que se explotará muy bien en lo argumental. Jensen será un especialista en la lucha contra el terrorismo, lo que le llevará a lugares tan dispares como Dubái y Praga.
La combinación de acción y sigilo será la base de una aventura que, gracias a un cuidado diseño de escenarios, permitirá múltiples opciones de actuación. La cámara se situará casi siempre en primera persona, como si de un shooter se tratara, pero cuando nos apoyemos en una cobertura la cámara pasará a tercera persona, al estilo de juegos como *Uncharted.* Dispondremos de un árbol de habilidades dual que permitirá gastar los puntos de experiencia acumulados en mejoras de combate o en mejoras de infiltración (o en una combinación de ambas). Lejos de ser algo accesorio, esto repercutirá notablemente en la jugabilidad. Por ejemplo, la forma de abordar los niveles no será la misma si disponemos de invisibilidad, pirateo de cámaras, radar, armadura antibalas, descargas eléctricas, desplazamiento rápido... Habrá incluso habilidades como la de romper muros de un puñetazo para abrir inesperadas vías de avance. Si optamos por ir a tumba abierta, las armas serán muy personalizables, de modo que podremos cambiar sus accesorios para adecuarlas a nuestros gustos.

Técnicamente, *Deus Ex: Mankind Divided* será el primer juego de Eidos Montreal pensado expresamente para PS4, lo que repercutirá muy positivamente en el conjunto (parte de las críticas a *Thief* vinieron del poco aprovechamiento de la máquina por ser intergeneracional, lo que se traducía en texturas poco detalladas o en escenarios acotados por enormes tiempos de carga). La ambientación "cyberpunk" será uno de los puntos fuertes del juego, algo que se dejará notar en el comportamiento de la población civil y en el de la policía, que realizará numerosos controles en las calles.



La estética "cyberpunk" será la seña de identidad del juego, ambientado en 2029.



Podremos elegir entre sigilo y acción, tanto a la hora de actuar como al elegir las mejoras del árbol de progresión del protagonista.







12 DE ABRIL | INSOMNIAC GAMES (SONY) | PLATAFORMAS

»RATCHET & CLANK

INSOMNIAC GAMES RECUPERA PARA LA CAUSA A UNO DE LOS **DÚOS MÁS LEGENDARIOS** DE PS2 Y PS3

El tándem formado por Ratchet y Clank es uno de los más exitosos de la historia de PlayStation y en abril se va a poner nuevamente de moda por partida doble. A finales de ese mes se estrenará en cines una película de animación y, aprovechando la ocasión, Insomniac Games ha decidido hacer una reinterpretación de la primera entrega de PS2. Aunque repetirá elementos de aquella, no será una remasterización, pues baste con decir que se incluirá una hora de escenas de vídeo, algunas de ellas sacadas directamente del filme. El estrambótico dúo deberá salvar la Galaxia Solana del malvado Drek, en lo que será la vuelta de Insomniac Games al nido de PlayStation, tras haber trabajado en exclusiva para Microsoft con el excelente *Sunset Overdrive*. Además del dúo protagonista, también regresará el capitán Qwark y veremos a nuevos personajes.

Las plataformas y la acción se combinarán en una aventura tridimensional que contará con nuevas localizaciones, armas, jefes o secuencias de vuelo. Como es habitual en este tipo de juegos para todos los públicos, el humor será una parte fundamental de la experiencia, y no sólo por lo que respecta a los diálogos. Entre las armas, encontraremos un "pixelizador" que convertirá a los enemigos en píxeles dignos de la época de los 8 bits o el mítico "groovitron", que pondrá a los rivales a bailar como unos posesos. En otras palabras, los disparos y los elementos descacharrantes serán una parte esencial de los niveles.
El apartado técnico será de los más consistentes que se hayan visto en el género de las plataformas. En ciertos momentos, habrá transiciones entre la acción y los vídeos que nos harán dudar si estamos ante un juego o ante la película de animación que se estrenará en cines. Ojalá, con esta resurrección, Sony se anime a recuperar también a otros iconos plataformeros como Jak y Daxter. Lo que es seguro es que esta primavera será la de Ratchet y Clank.

■ Ratchet y Clank harán gala de su particular humor en esta reinterpretación para PS4.

»SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER

PRIMAVERA | BIGBEN INTERACTIVE | AVENTURA

El estudio Frogwares está trabajando en la octava entrega de su saga inspirada en el detective creado por Sir Arthur Conan Doyle. Tendremos que resolver cinco casos, investigando a numerosos sospechosos y moviéndonos por un mundo más grande que nunca y en el que no faltarán las secuencias de acción.



»LEGO VENGADORES

29 DE ENERO | WARNER BROS | AVENTURA

Las figuras de LEGO adoptarán la apariencia de algunos de los superhéroes más importantes de Marvel en este juego de Travellers Tales, que contará con quince niveles inspirados en películas, cómics y series. Habrá 150 personajes únicos, cada uno con unas habilidades: IronMan, Hulk, Capitán América...



»STREET FIGHTER V

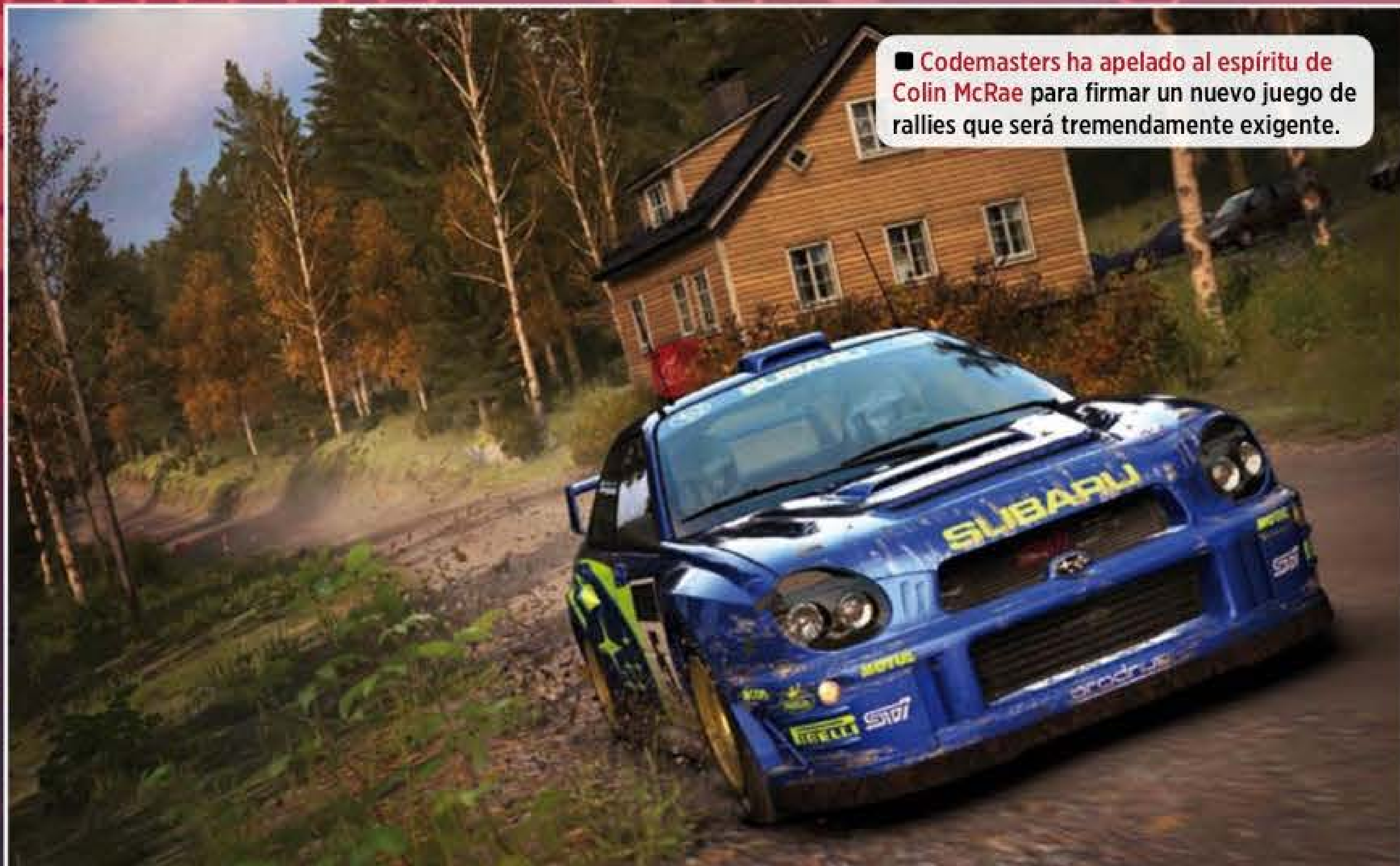
16 DE FEBRERO | CAPCOM | LUCHA

La mítica saga de lucha llegará en exclusiva a PS4 (y a PC) con una entrega que tendrá dieciséis personajes en el momento del lanzamiento, a los que se unirán otros seis gratuitos a lo largo del año. Entre las novedades jugables, destacará la barra V-Gauge, que permitirá diversos movimientos especiales.




Habrá cerca de 40 coches, que reflejarán la evolución que ha habido en los rallies.




Codemasters ha apelado al espíritu de Colin McRae para firmar un nuevo juego de rallies que será tremendamente exigente.




El Volkswagen Polo R, que domina hoy en día el Mundial de Rallies de la mano de Sébastien Ogier, estará a nuestra disposición.

5 DE ABRIL CODEMASTERS VELOCIDAD

»DIRT RALLY

CODEMASTERS RECUPERA LA GLORIOSA FILOSOFÍA DE **COLIN MCRAE** PARA ACERCAR A PS4 EL JUEGO DE RALLY QUE LA CONSOLA SE MERECE.

Hace un mes, Codemasters lanzó en PC *Dirt Rally*, una nueva entrega de su famosa saga de rallies que ha cosechado infinidad de alabanzas, tras un largo proceso de "early access" en el que los usuarios han ayudado a ir puliendo hasta el último detalle. PS4 no recibirá su correspondiente versión hasta el 5 de abril, pero os aseguramos que merecerá la pena. Tras lo decepcionante que fue F1 2015, la compañía británica se ha esmerado mucho con este reseteo, que remitirá a los tiempos en que la saga aún se llamaba *Colin McRae Rally*. Si la anterior entrega, *Dirt Showdown*, fue una medianía excesivamente arcade, *Dirt Rally* será un simulador tan realista como exigente, en el que no habrá rebobinado y en el que los errores se pagarán caros. La puesta a punto será muy configurable y las reparaciones en el parque cerrado serán fundamentales. Y es que, si rompemos los faros, por ejemplo, estaremos vendidos en los recorridos nocturnos. Los tramos cronometrados serán la prueba más habitual. El juego no tendrá la licencia oficial del Mundial de Rallies de 2016, pero los cerca de 40 coches que habrá serán reales, con modelos tanto antiguos como recientes, incluido el Volkswagen Polo R de Sébastien Ogier. Habrá seis rallies, que dejarán más de 70 tramos: Montecarlo, Suecia, Grecia, Finlandia, Alemania y Gales. Cada uno se desarrollará en una superficie diferente (asfalto helado, nieve, polvo, tierra, asfalto y barro), lo que se reflejará notoriamente en la conducción. También habrá rallycross, con tres circuitos extraídos del Mundial de la especialidad: Lydden Hill, Holjes y Hell. Asimismo, se ha recreado la famosa subida a Pikes Peak, cuya carretera de 19,6 kilómetros pondrá a prueba nuestra templanza. Además de poder jugar en solitario, habrá campeonatos online y todo tipo de desafíos diarios, semanales y mensuales, para que el juego esté siempre vivo.

El realismo será la seña de identidad de *Dirt Rally*, pues Codemasters ha puesto un gran énfasis en la recreación de las físicas de los coches y en las imperfecciones de los estrechos caminos por los que pilotaremos. Por ejemplo, se ha simulado incluso la densidad de la nieve para determinar su influencia en la conducción, y habrá que tener mucho cuidado con los baches y los saltos. Jugar con volante será una auténtica gozada.



SIN CONFIRMAR | PLATINUM GAMES (SQUARE ENIX) | ROL

»NIER: AUTOMATA

UNA **ANDROIDE** QUE NO TENDRÁ NADA QUE ENVIDIARLE A BAYONETTA

Tras convertirse en un juego de culto en PS3, *NieR* tendrá una secuela exclusiva de PS4, que promete todo y más, ya que Square Enix le ha cedido el desarrollo a Platinum Games, aunque manteniendo a Yoko Taro en la dirección y a Yosuke Saito en la producción. El juego estará protagonizado por 2B, una androide que formará parte de un escuadrón encargado de detener una invasión de máquinas de otro mundo que ha obligado a la humanidad a exiliarse en la luna. La guerra pronto hará que se descubra una verdad oculta... *NieR Automata* tendrá el estilo frenético de las producciones de Platinum, "hack and slash" puros y duros, pero con una profundidad mucho mayor, ya que será un RPG de acción. Por lo que se ha podido ver hasta ahora, 2B combatirá con una espada y el sistema de combos recordará mucho al de juegos como *Bayonetta* o *Metal Gear Rising: Revengeance*.





La protagonista será una androide llamada 2B, con una personalidad peculiar.



El sistema de combate recordará mucho al de otros títulos de Platinum Games, como *Bayonetta* o *Metal Gear Rising*.

SIN CONFIRMAR | QUANTIC DREAM (SONY) | AVENTURA

»DETROIT: BECOME HUMAN

Quantic Dream se está tomando con calma su salto a PS4. Tras haber lanzado la remasterización de *Beyond: Dos almas*, aún tiene en cartera la de *Heavy Rain*, que llegará el 2 de marzo. Su próximo proyecto exclusivo para PS4 será *Detroit: Become Human*, que estará protagonizado por una androide llamada Kara, la misma que el estudio francés utilizó en una demo técnica allá por 2012. No se han dado detalles sobre las mecánicas jugables, pero es de esperar que siga la línea de las anteriores aventuras interactivas del estudio, con un gran peso de la narrativa y un apartado técnico escandaloso. Lo que sí se conoce es el marco argumental: Kara será una androide con sentimientos que tendrá que hacer frente a la hostilidad de una ciudad que teme a los de su clase. Sabiendo que David Cage es muy dado a las experiencias cinematográficas, imaginamos que habrá influencias de obras como "Blade Runner".



A Kara la conocíamos ya de una demo técnica que Quantic Dream había hecho para PS4.



La naturaleza de *WiLD* ofrecerá muchas opciones. Nuestro personaje estará en total comunión con ella.

2016 | WILD SHEEP STUDIOS | AVENTURA

»WILD

Michel Ancel, creador de *Rayman* y *Beyond: Good & Evil*, ha formado su propio estudio independiente, Wild Sheep Studios, para desarrollar WiLD, una aventura exclusiva para PS4 que explorará la relación entre humanidad y naturaleza a través de la figura de un joven que deberá despertar sus habilidades chamánicas para sobrevivir en un mundo inspirado en los paisajes del norte de Europa. Las encarnaciones serán la piedra angular de la jugabilidad. El protagonista podrá invocar divinidades y poseer a numerosos animales, como pájaros, lobos u osos, lo que le permitirá afrontar cada situación de múltiples formas. Por ejemplo, no será igual la capacidad para pasar desapercibido que ofrecerá un conejo que la fuerza bruta de un oso pardo...


La recreación de Nueva York será una de las más fieles que se hayan visto nunca en un juego, si bien estará sumida en el caos.


El motor Snowdrop no lucirá tan bien como en el E3 2013, pero dejará grandes detalles.



8 DE MARZO UBISOFT SHOOTER

»THE DIVISION

UN DESPLIEGUE DESCOMUNAL PARA EVITAR QUE LA **GRAN MANZANA** SE PUDRA

La nueva IP de Ubisoft dentro del universo de juegos de Tom Clancy, verá la luz, por fin, el 8 de marzo. Tras la liberación de un virus en la ciudad de Nueva York, el gobierno se verá obligado a sacar a la calle a un grupo de agentes especiales para controlar la pandemia y devolver la paz a una ciudad sumida en el caos. Planteado como un MMO, el juego requerirá conexión obligatoria a internet, ya que el mundo estará habitado por otros usuarios, con los que podremos cooperar o competir. Las alianzas y las traiciones estarán a la orden del día, por lo que habrá que andarse con pies de plomo. Habrá elementos roleros para la progresión de nuestro personaje y de las armas, pero sobre todo, *The Division* será un shooter en tercera persona con una gran primacía de las coberturas. Para el desarrollo, el estudio Ubisoft Massive ha creado un motor gráfico propio, Snowdrop, que promete dejar una recreación para el recuerdo de la arquitectura de Nueva York, azotada por una tormenta de nieve y sumida en la destrucción.


Al ser un MMO, nos iremos cruzando con otras personas a las que podremos ayudar.


La "marca Atlus" será inequívoca en el apartado visual de manganime y en la densidad de la trama argumental.

2016 ATLUS ROL

»PERSONA 5

ROL DE CULTO CON UNA PERSONALIDAD DIGNA DEL MEJOR MANGANIME

Aunque *Persona 5* no tiene lanzamiento confirmado para Europa, Atlus sí ha anunciado ya su salida en Estados Unidos para 2016, por lo que debería ser cuestión de tiempo. Como es habitual en la saga, los protagonistas serán los estudiantes de un instituto japonés que, de noche, sacarán a relucir personalidades ocultas para salvar el mundo. Por ahora, sólo se conoce una de las "personas" del protagonista, que le ataviará con un siniestro antifaz que podría estar vinculado con Arsenio Lupin. Ese personaje principal será un estudiante de segundo año recién llegado a Tokio, callado y de buenos modales.

El estilo visual de manganime será la gran seña de identidad de este título. Durante el día, veremos escenas cotidianas de la vida estudiantil, pero de noche todo se volverá muy oscuro, con el grupo protagonista experimentando extraños sucesos. Por ahora, Atlus no ha mostrado muchos detalles, pero habrá combates, infiltración y saltos, así como una generosa personalización de las armas, la ropa y los accesorios. La dirección está corriendo a cargo del veterano Katsura Hashino, que ya dirigió *Persona 3* y *4*, mientras que Shigenori Soejima y Shoji Meguro se están ocupando del diseño de personajes y de la banda sonora. Pese a que el juego llegará bien entrado 2016, saldrá tanto en PS4 como en PS3, que sigue teniendo una gran legión de usuarios, especialmente en Japón, santuario de la saga.


Esta transformación del protagonista en "persona" recordará a un vampiro.




El Agente 47 tendrá todo un arsenal para llevar a cabo sus asesinatos, pero por lo general será mejor proceder con alevosía.





11 DE MARZO | IO INTERACTIVE (SQUARE ENIX) | ACCIÓN

»HITMAN

EL AGENTE 47 BUSCA NUEVAS VÍAS PARA LLEVAR A CABO SUS EJECUCIONES SIN LEVANTAR SOSPECHAS

Las plataformas de distribución digital han dado lugar a nuevos modelos de negocio y a diferentes formas de experimentar con ellos. El último ejemplo es lo que tienen pensado hacer IO Interactive y Square Enix con *Hitman*. La nueva entrega de la saga del estudio danés se lanzará inicialmente en formato digital, por 59,95 euros, pero sin ser aún un juego completo: a lo largo de 2016 se irá ampliando con más misiones y localizaciones, sin recargo adicional. Más adelante, cuando ya esté finiquitado, se lanzará también una edición en formato físico.

El Agente 47 volverá a demostrar sus dotes para el asesinato selectivo en lo que supondrá su debut en PS4. Las oportunidades de actuación serán más amplias que nunca, de modo que podremos optar la acción inconsciente o por el sigilo meditado, que no sólo será más satisfactorio, sino que permitirá ver todas las bondades jugables de la aventura. Podremos usar numerosos disfraces, pero habrá que tener en cuenta que la IA reaccionará de diferentes formas en función de los personajes con los que nos crucemos y en función de nuestra propia actitud. Por ejemplo, si vamos vestidos de guardias de seguridad, engañaremos a los civiles con los que nos crucemos, pero no así a los otros vigilantes, a los que no les sonará nuestra cara. Del mismo modo, si estamos en mitad de una fiesta y nos ponemos a caminar en cuclillas para ocultarnos, los invitados sospecharán de nosotros (y con razón).

Los entornos serán muy interactivos y su diseño dará pie a poder abordar las misiones de distintas formas, lo que se traducirá en una gran rejugabilidad. Por lo que se ha podido ver hasta ahora, el apartado técnico, sin ser de lo más puntero de PS4, promete cumplir con creces.


Los entornos serán muy variados y, si no queremos levantar sospechas, habrá que adecuarse al contexto de cada uno de ellos.

»RESIDENT EVIL ZERO HD

19 DE ENERO | CAPCOM | AVENTURA

El único *Resident Evil* que había permanecido fiel a la exclusividad que Capcom y Nintendo firmaron hace catorce años llegará remasterizado a PS3 y PS4. En su día, fue una entrega muy original por el protagonismo compartido de Rebecca y Billy, dos personajes entre los que había que alternar para poder progresar.



»OVERWATCH

PRIMAVERA | BLIZZARD | SHOOTER

Blizzard está ultimando ya este shooter enfocado al multijugador competitivo, que promete ser un filón para los eSports y que abrazará ideas del género del MOBA. Cada personaje tendrá unas características muy diferenciadas, no sólo por su arma, sino también a la hora de moverse por los escenarios.



»PARAGON

2016 | EPIC GAMES | MOBA

Otra compañía interesada en el MOBA es Epic Games, que está preparando este título, del que habrá una beta abierta en verano. El desarrollo será en tercera persona y cada héroe atacará de una manera distinta: a tiro limpio, a espadazos, sirviéndose de un escudo... Tendrá "cross-play" entre PlayStation 4 y PC.





El concepto de colaboración entre Trico y el protagonista recordará mucho al de *ICO*, donde nos acompañaba una princesa.





El tono mágico salpicará a todo. Los escenarios tendrán un aura muy ancestral.

SIN CONFIRMAR | JAPAN STUDIO | AVENTURA

»THE LAST GUARDIAN

LA ÚLTIMA FANTASÍA DE **FUMITO UEDA** SE HARÁ POR FIN REALIDAD, TRAS ATRAVESAR UN LABERINTO DE PROBLEMAS

Aunque era algo que se venía rumoreando desde hacía tiempo, no fue hasta el E3 2015 cuando se confirmó que *The Last Guardian*, el olvidado proyecto de Fumito Ueda para PS3, seguía vivo, pero ya para PS4, con el Japan Studio al cargo del desarrollo. No es seguro que vaya a salir en 2016, pero dada la bestial cantidad de años que lleva en desarrollo, desde 2007, sería lo lógico. Como *ICO* y *Shadow of the Colossus*, el juego tendrá un aura mágica a su alrededor, pues estará construido alrededor de la relación entre un niño y Trico, una misteriosa criatura con alas. El vínculo de amistad y confianza entre ambos se traducirá en una cooperación continua para avanzar por una serie de ruinas repletas de peligros. Por ejemplo, habrá sitios estrechos por los que Trico no podrá pasar, por lo que el niño deberá abrirle otros caminos. Asimismo, habrá grandes saltos que el joven sólo podrá superar si se agarra a la cola de la criatura. Son sólo dos ejemplos de las situaciones a las que tendrán que hacer frente. Pese a que el desarrollo se inició en PS3, la estética promete ser maravillosamente melancólica, muy en la línea de las anteriores creaciones de Fumito Ueda.



El folklore japonés será la fuente de inspiración de esta nueva IP del Team Ninja.



2016 | KOEI TECMO | ACCIÓN

»NI-OH

UN **DEMONIO** QUE HA RESURGIDO DE ENTRE LOS MUERTOS DE PLAYSTATION 3

The Last Guardian no es el único juego que se anunció en la década pasada para PS3 antes de caer en un limbo y acabar resurgiendo como título de PS4. *Ni-Oh* llevaba diez años en desarrollo, pero por fin podremos echarle el guante en 2016, después de que Koei Tecmo anunciara en la PlayStation Experience su llegada a Occidente. Un samurái armado con una katana será el protagonista de este juego de acción, que no será tan frenético como *Ninja Gaiden*, la creación más famosa del Team Ninja. Con una estética muy oscura, tendremos que hacer frente a numerosos combates contra demonios inspirados en el folklore japonés. Sin embargo, olvidaos de frenéticos bailes de espadas, pues el control será muy táctico, lo que obligará a defenderse y elegir muy bien el "tempo" a la hora de abordar a los enemigos. El apartado técnico no parece que vaya a ser particularmente espectacular, pero la ambientación y el estilo de los combates son argumentos suficientes como para seguirle la pista a su sombra.



El protagonista de *Ni-Oh* será un samurái muy ducho en el arte de la espada. No habrá demonio que se resista a sus tajos.

SIN CONFIRMAR | BANDAI NAMCO | ROL

»TALES OF BERSERIA

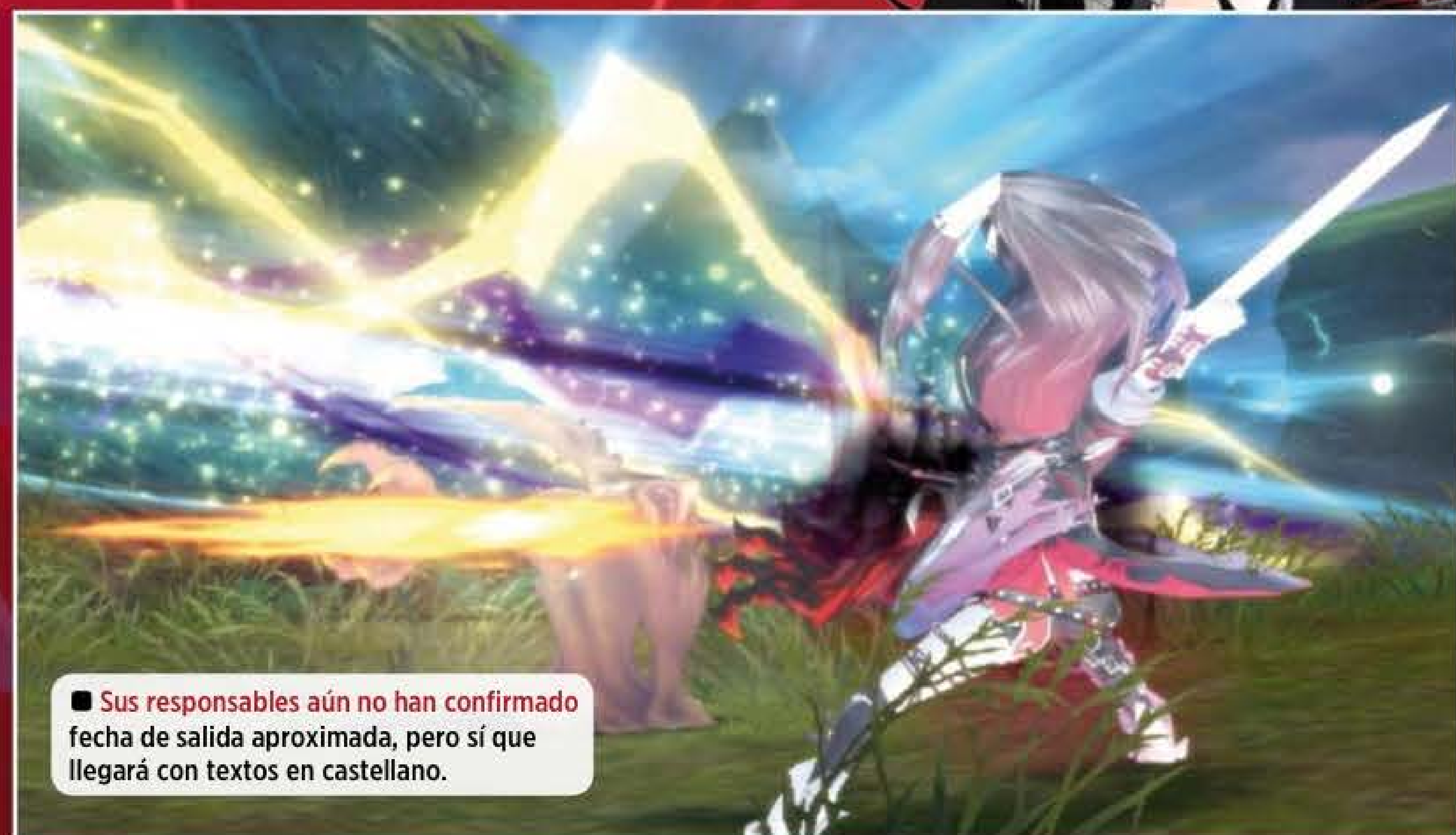
LA LONGEVA **SERIE ROLERA** DE BANDAI NAMCO ABRAZARÁ EL **LADO OSCURO**

En la nueva entrega de la serie *Tales of* asumiremos el papel de Velvet, una muchacha cuya antaño bondadosa naturaleza se ha visto superada por el odio tras una experiencia traumática sufrida tres años antes de los acontecimientos narrados en el juego (que, además, otorgó a su mano izquierda una habilidad especial). Durante la aventura conoceremos a muchos personajes, entre los que se encuentra un joven llamado Laphicet. Mientras que Velvet es la encarnación de la "oscuridad", Laphicet representa la imagen de la "luz" y será un importante aliado para nuestra protagonista. Veteranos diseñadores de personajes de la serie como Mutsumi Inomata, Kosuke Fujishima, Minoru Iwamoto y Daigo Okumura regresan en esta entrega. Y Ufotable, el reputado estudio de animación japonés, volverá a encargarse de las secuencias de video del juego



Tales of Berseria será otro RPG que por primera vez en la saga ofrecerá un personaje femenino como protagonista principal.





Sus responsables aún no han confirmado fecha de salida aproximada, pero sí que llegará con textos en castellano.





Media Molecule dará un paso más en su afán por dar al usuario herramientas de creación.

2016 | MEDIA MOLECULE (SONY) | AVENTURA

»DREAMS

Media Molecule se labró una gran reputación en PS3 con la saga de creación *LittleBigPlanet*. Pues bien, su próxima IP para PS4 también apostará por dar a los usuarios herramientas para que diseñen sus propios contenidos, con la sensación de estar dentro de un sueño. Dreams será un "sandbox" de exploración y creación que permitirá compartir todo aquello que creemos con el resto de la comunidad de jugadores de PS4.
El editor del juego promete ser aún más profundo que el de LBP y aprovechará muchas de las capacidades del DualShock 4, como el giroscopio y el panel táctil. Con *Tearaway Unfolded*, el estudio ya demostró lo que se puede llegar a hacer con el mando, así que, para *Dreams*, sólo se pueden esperar cosas buenas y, sobre todo, sorprendentes. Aunque no hay fecha confirmada de lanzamiento, lo esperamos para algún momento de este recién estrenado 2016.

SIN CONFIRMAR | TEQUILA WORKS | AVENTURA

»RIME

El estudio español Tequila Works lleva un año y medio sin dar noticias sobre este prometedor juego descargable, desde la Gamescom 2014, pero esperamos que en 2016 podamos echarle por fin el guante, ya que recientemente fuentes del estudio han confirmado que el desarrollo sigue adelante. Con influencias de *ICO, Shadow of the Colossus* o *Zelda: Wind Waker*, esta aventura nos meterá en la piel de un niño y nos invitará a explorar una isla desierta y a resolver numerosos puzles, que jugarán mucho con los conceptos de luz y oscuridad.
La estética mediterránea y luminosa de *Rime*, inspirada en el pintor Joaquín Sorolla, tiene visos de ser una auténtica maravilla. La propia isla donde se ambientará el juego será prácticamente la protagonista, ya que la intención del estudio es transmitir la idea de que hay que conquistarla, a base de descubrir todos los secretos que ocultará.



Explorar una isla perdida será nuestro cometido en esta mágica y pictórica obra.





Una de las sagas más veteranas de la lucha tridimensional volverá a nuestras consolas para seguir indagando en la historia de los Mishima.


El motor Unreal 4 hará que las "explosiones" se vean mejor que nunca.

2016 BANDAI NAMCO LUCHA

»TEKKEN 7

EL TORNEO DEL **PUÑO DE HIERRO** CELEBRA UNA NUEVA EDICIÓN FIJÁNDOSE EN EL PASADO DE LA FAMILIA MISHIMA

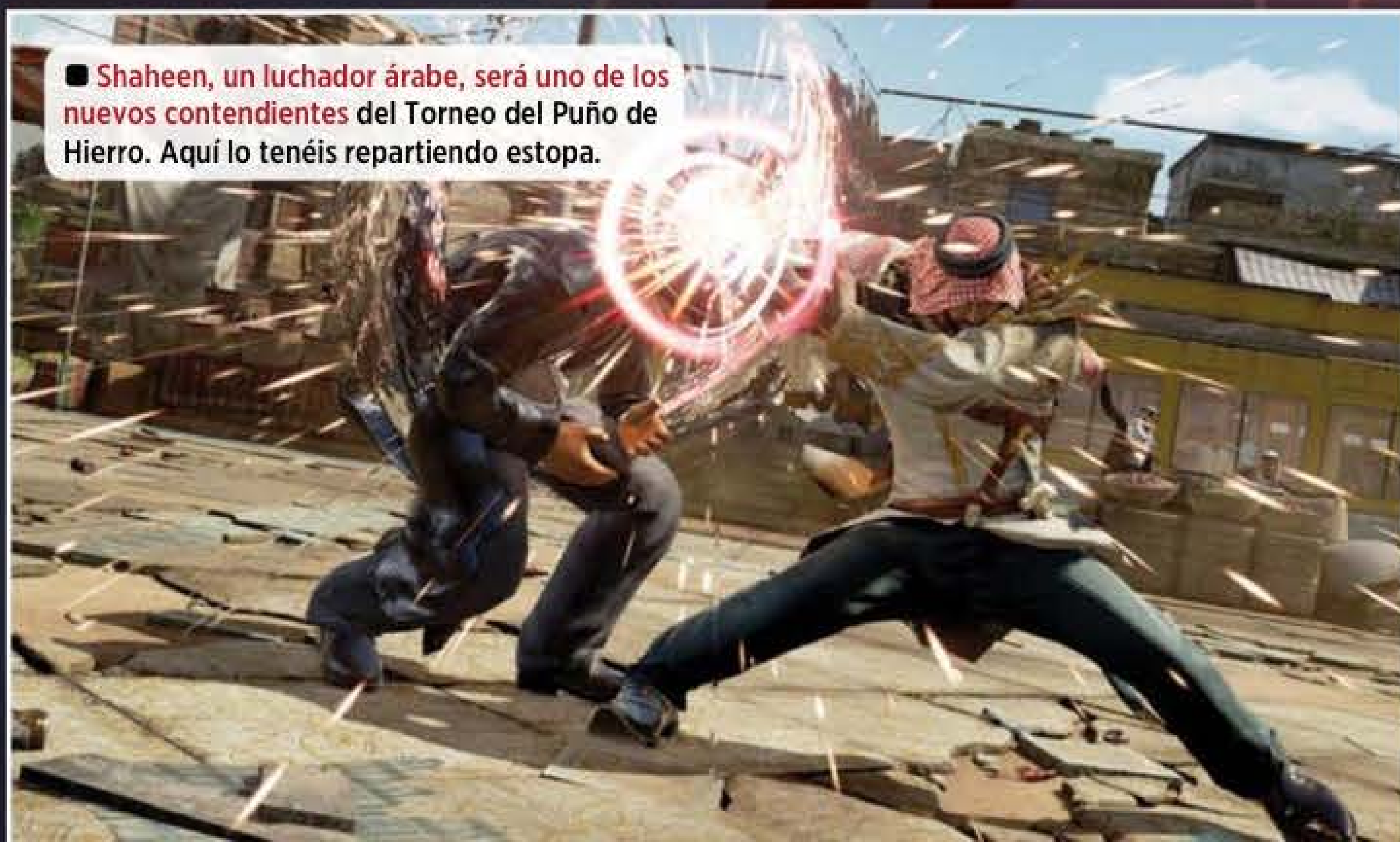


Tekken es una de las sagas más veteranas de la lucha uno contra uno. El año pasado, coincidiendo con su vigésimo aniversario, se lanzó en Japón la séptima entrega, aunque sólo para recreativas. Por suerte, en 2016 llegará la versión doméstica, que añadirá novedades, como la presencia de Akuma en el plantel de luchadores. La elección de este personaje es llamativa, por provenir de la saga *Street Fighter*. Como recordaréis, hace unos años, se anunciaron dos "crossovers" con estas dos sagas: *Street Fighter X Tekken* y *Tekken X Street Fighter*. El primero, en 2D, se llegó a lanzar, pero no así el segundo, que se supone que sigue en desarrollo, si nos atenemos a las declaraciones del productor Katsuhiro Harada. ¿Será esto un primer paso para ver cómo funcionan los personajes de la saga de Capcom en 3D? Otro elemento que apunta en esta dirección es que *Tekken 7* y *Street Fighter V* comparten motor gráfico, Unreal 4, lo que, sin duda, debe de estar ayudando a la puesta de ideas en común para ese proyecto.

La historia de esta entrega será posterior a la de *Tekken 7*, pero recurrirá a numerosos "flashbacks" para explicar el pasado del clan Mishima. Más concretamente, conoceremos a Kazumi Mishima, la esposa de Heihachi y, por tanto, madre de Kazuya y abuela de Jin. Habrá una treintena de luchadores, entre los que se contarán veteranos como King, Hwoarang, Law, Leo, Paul o Xiaoyu. Entre los debutantes, estarán el italiano Claudio Serafino, el árabe Shaheen o la brasileña Katarina Alves. Mención especial merece la "cosplayer" Lucky Chloe, que Katsuhiro Harada amenazó con no incluir en la versión occidental del juego, tras la polémica que se generó al mostrarse su aspecto por primera vez. Sin embargo, finalmente, sí estará.

La mayor novedad de *Tekken 7* serán los movimientos Rage Art, que serán combos imbloqueables que sólo se podrán activar cuando nuestra barra de vida esté muy baja. Precisamente, cuando se realice el golpe final de un combate, la cámara se ralentizará para recrearse en el fatal desenlace del perdedor. Los desarrolladores han querido que la jugabilidad fuera más accesible, lo que se traducirá en una mayor facilidad para golpear a un rival que esté volando por los aires. Gracias al Unreal Engine 4, el apartado gráfico será el más espectacular de la historia de la saga. No sólo el modelado de los personajes, que se podrán personalizar, se verá beneficiado de dicha tecnología, sino también los efectos de iluminación, como los habituales chispazos al conectar golpes, o la citada cámara en "slow motion" que pondrá el colofón a cada combate.


La polémica Chloe, con su atrevido "cosplay", sí estará al final en la versión occidental.


Shaheen, un luchador árabe, será uno de los nuevos contendientes del Torneo del Puño de Hierro. Aquí lo tenéis repartiendo estopa.



Esta precuela de *Yakuza* se ambientará en los años 80 y ayudará a conocer los orígenes mafiosos de Kazuma Kiryu y Goro Majima.



Los combates serán tan salvajes como de costumbre, en especial los remates.





2016 SEGA AVENTURA

»YAKUZA 0

LOS AÑOS 80, UNA GRAN ÉPOCA PARA INICIARSE EN LA **MAFIA DE TOKIO**

En la pasada PlayStation Experience, se anunció que la versión para PS4 de *Yakuza 0* llegaría en 2016 a América en formato físico. Para Europa no hay aún confirmación oficial, pero sería tonto que Sega no la sacara, una vez hecha la traducción. Argumentalmente, será una precuela ambientada en 1988, en la que se contarán los primeros pasos de Kazuma Kiryu y Goro Majima dentro de la mafia japonesa. Veremos los primeros pinitos de los dos carismáticos personajes en el barrio de Kamurocho, donde deberán gestionar diversos locales, mientras se enfrentan a unos sucesos tan emocionantes como de costumbre. El estilo "ochentero" se dejará notar en la estética, en las vestimentas o en las máquinas que encontraremos en el salón recreativo, que hará que la saga recuerde, más que nunca, a *Shenmue*.



En el Club Sega, se podrá jugar a *Hang-On*, *OutRun*, *Space Harrier* y *Fantasy Zone*.



La saga *Ghost Recon* dará un doble salto mortal, abrazando ideas de "sandbox" y de MMO.

SIN CONFIRMAR UBISOFT AVENTURA

»GHOST RECON WILDLANDS

Ubisoft dará una vuelta de tuerca a la saga *Ghost Recon* con esta entrega, que apostará por un concepto similar al de *The Division*, con ideas de MMO, "sandbox" y cooperativo para cuatro jugadores. *Wildlands* estará ambientado en Bolivia, donde se desplegará un equipo de élite para enfrentarse a un cártel de la droga que ha convertido el país en un narcoestado. Nuestro objetivo será romper la alianza de los narcotraficantes con el corrupto gobierno.

El enorme mundo abierto contará con todo tipo de parajes, desde poblados hasta montañas, pasando por desiertos o selvas. Los tiroteos en tercera persona coparán buena parte del desarrollo, pero también habrá conducción de vehículos. Sin duda, lo mejor será la posibilidad de formar equipo con varios amigos para impartir justicia. Por ahora, sólo se conoce lo que se mostró en el tráiler del E3 2015, por lo que podría tratarse de un proyecto aún a largo plazo.

2016 ELECTRONIC ARTS ROL

»MASS EFFECT ANDROMEDA

A finales de 2016, Bioware volverá a poner en órbita una de las mejores sagas de los últimos años. *Mass Effect Andromeda* estará ambientado en una nueva galaxia, años después de la trilogía protagonizada por el comandante Shepard. Aún no se conocen grandes detalles argumentales, pero de nuevo podremos elegir el sexo del protagonista y la jugabilidad con disparos y coberturas en tercera persona debería volver a ser el eje de todo. El motor Frostbite 3, que es el que usan casi todos los estudios de Electronic Arts para sus grandes producciones, dejará un apartado técnico de vanguardia. *Dragon Age Inquisition* ya lucía muy bien, pese a ser intergeneracional, pero este juego, hecho ya sólo para PS4, promete ir un paso más allá. La intención de Bioware es plantear un mundo de ficción que se sienta real y que haga gala de elementos como un ciclo día-noche.



El motor Frostbite 3 dará lo mejor de sí en el primer juego de BioWare hecho expresamente para PS4.


Sam Drake acompañará a su hermano Nathan en muchos momentos del juego, pero no será un personaje controlable.




Los vehículos tendrán más presencia y muchos se podrán conducir.

27 DE ABRIL | NAUGHTY DOG | AVENTURA

»UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN

EL **CAZATESOROS MÁS DICHARACHERO** SE LANZA A LA AVENTURA UNA ÚLTIMA VEZ: UN HERMANO BIEN LO VALE

Nathan Drake sentó la cabeza al final de *Uncharted 3*, tras casarse con Elena Fisher. Sin embargo, tres años después, la repentina aparición de su hermano Sam, al que creía muerto, le hará volver a la búsqueda de tesoros. En esta ocasión, el objetivo será encontrar Libertalia, una utopía pirata vinculada con la figura de Henry Avery. La intención de Naughty Dog, que viene de hacer un juego tan maduro como *The Last of Us*, es explotar la idea de que "cada tesoro tiene su coste". Es decir, si bien el humor seguirá a la orden del día, parece que esta entrega podría ser un poco más seria en su planteamiento argumental.

Los tiroteos y la escalada seguirán marcando las líneas maestras, pero el desarrollo será aún más variado gracias a varias novedades. En primer lugar, los escenarios serán más extensos y abiertos, lo que se traducirá en la existencia de diversas rutas de avance. En ese sentido, pasaremos por todo tipo de entornos, como junglas, ciudades, mercados o montañas nevadas. En segundo lugar, Nathan Drake dispondrá de nuevas destrezas y objetos para moverse por el entorno. De primeras, lo que más llamará la atención será la presencia de un gancho y un cuchillo que harán que las secciones de plataformas y escalada sean más ágiles. Además, muchas piedras se vendrán abajo a nuestro paso y habrá que estar atento a los QTE que saltarán. A eso, añadid la presencia de vehículos manejables en ciertas zonas y una IA más clarividente, de la que, si queremos, podremos mantenernos ocultos aprovechando tanto la orografía como la vegetación.
El multijugador tendrá también una gran presencia, con refriegas por equipos en las que podremos elegir entre seis clases. Uno de los aspectos más destacados será la presencia de objetos mágicos, como báculos para localizar a los enemigos, piedras curativas, tótems que lanzarán nubes...

El apartado técnico tiene visos de ser uno de los mejores que se hayan visto en PS4. El detalle en el modelado de los personajes rivalizará con la belleza de los paisajes y con los efectos de partículas o la iluminación. Naughty Dog nunca decepciona en el apartado audiovisual y, viendo la remasterización de *The Last of Us*, de *Uncharted 4* sólo cabe esperar lo mejor.


África es el continente donde transcurrirá la mayor parte de la aventura. Entre los lugares que visitaremos, estarán el Congo y Madagascar.


Los personajes del online serán viejos conocidos, tanto amigos como enemigos.



El ejército coreano tendrá subyugada a la población de Filadelfia, pero la resistencia le planteará una durísima guerra de guerrillas.




2016 DEEP SILVER SHOOTER

»HOMEFRONT: THE REVOLUTION

EL **EJÉRCITO COREANO** GOLPEARÁ DONDE MÁS DUELE: EN FILADELFIA, CORAZÓN DE LA INDEPENDENCIA AMERICANA

Tras varios vaivenes con la IP tras el cierre de THQ, *Homefront* volverá al campo de batalla en 2016 de la mano de Deep Silver y Dambuster, el estudio antes conocido como Crytek UK. *The Revolution* será una secuela ambientada en 2029, en la ciudad de Filadelfia, donde habrá que hacer frente a una invasión coreana. La primera entrega fue un shooter bélico bastante clásico, con campaña lineal y multijugador competitivo y para esta continuación se ha optado por un concepto de mundo abierto, al estilo de *Far Cry*, pero en un entorno urbano dividido en tres grandes áreas cuyas zonas habrá que ir conquistando. Así, formaremos parte de un grupo de la resistencia que planteará una guerra de guerrillas, mediante emboscadas e infiltración. Habrá un modo cooperativo paralelo y el equipamiento será muy personalizable. El motor gráfico será el potente CryEngine 3, aunque habrá que ver si la decadente ambientación del título permite que llegue a lucir (cuando lo probamos en la Gamescom 2015, nos dejó algo fríos).




SIN CONFIRMAR SQUARE ENIX ROL

»KINGDOM HEARTS III



Uno de los juegos más esperados de Square Enix es, sin duda, *Kingdom Hearts III*. Será difícil que lleguemos a verlo en 2016, teniendo en cuenta que antes debería llegar *Final Fantasy XV*, pero no perdemos la esperanza de poder ver pronto la nueva aventura de Sora, Donald y Goofy. Como siempre, los universos de Disney conformarán buena parte de la experiencia y ya está confirmada la presencia de mundos inspirados en "Enredados" y "Big Hero 6", aunque esperamos que también se eche mano de obras más clásicas. El sistema de combate será similar al de las anteriores entregas, con un estilo de RPG de acción en el que la Llave-espada será la gran protagonista. Para amenizar la espera tendremos *Kingdom Hearts 2.8 HD Final Chapter Prologue*, una remasterización que incluirá *Dream Drop Distance* (3DS), *Birth by Sleep: A Fragmentary Passage* (un nuevo episodio que enlazará con la tercera entrega numerada) y "Back Cover" (una película)...

»FULL THROTTLE REMASTERED

SIN CONFIRMAR DOUBLE FINE AVENTURA

Tim Schafer y su estudio, Double Fine Productions, continúan remasterizando algunos de los clásicos que el creativo firmó en su etapa en LucasArts. En esta aventura gráfica de 1995, seguiremos los pasos de un motero llamado Ben. Además, próximamente, debería llegar también *Day of the Tentacle*.



»STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

2016 SQUARE ENIX ROL

La quinta entrega de esta saga de rol de Square Enix se ambientará siglos después de que los humanos hayan abandonado la tierra. Los combates serán en tiempo real y las transiciones entre jugabilidad y escenas de vídeo resultarán prácticamente inapreciables.



»SNIPER: GHOST WARRIOR 3

2016 CI GAMES SHOOTER

Este shooter de CI Games nos pondrá en la piel de un francotirador que, desplegado en un país de Europa del Este, deberá evitar una nueva guerra fría entre Estados Unidos y Rusia. Habrá que recorrer campos, improvisar armas, negociar con diversas facciones... No todo será emplear un rifle de largo alcance.



REPORTAJE

¡Ya lo hemos probado!

2016 VA A SER EL AÑO DE LA **REALIDAD VIRTUAL** Y 80 JUEGOS LO DEMUESTRAN

EL AÑO DE PLAYSTATION VR



DEPORTIVO NO GOBLIN

100FT ROBOT GOLF

Saldrá este mismo año y ofrecerá lo que su nombre indica: robots gigantes jugando al golf. Y, con semejante tamaño, sus lanzamientos convertirán en escombros los edificios Tendrá modo online para cuatro jugadores por turnos y un modo aventura para un jugador con un surrealista argumento.



ACCIÓN REBELLION

BATTLEZONE

El mítico arcade lanzado por Atari de 1980 revive en forma de juego de realidad virtual: súbete a la cabina de tu tanque para librar intensas batallas contra ejércitos futuristas.



SIMULADOR UBISOFT

EAGLE FLIGHT

Ubisoft nos convierte en águilas para volar libremente sobre París. Pelearemos contra otras aves en solitario u online.



AVENTURA PENTADIMENSIONAL GAMES

MEGATON RAINFALL

Un juego español que nos propone convertirnos en superhéroes con libertad para utilizar nuestros poderes, incluso volar.

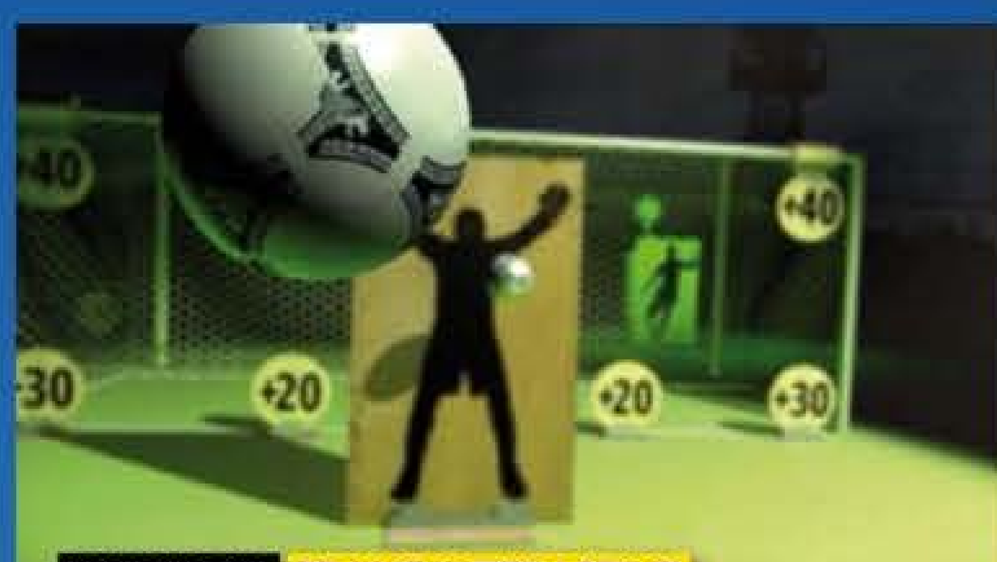
El dispositivo de realidad virtual de PS4 va a ser uno de los bombazos del año, aunque aún no sabemos ni cuándo se pondrá a la venta ni cuánto costará. Eso sí, ya hay más de 80 juegos en desarrollo que demuestran su empuje.

Sony tiene previsto poner a la venta PlayStation VR a lo largo de 2016. Lo más probable es que primero se lance en Estados Unidos y luego llegue a Europa. Lo que es un misterio es la fecha, aunque apostamos que no llegará a estas tierras antes de otoño.

Ya hay cerca de 90 juegos en preparación. Algunos son exclusivos de PlayStation VR y sólo podrán jugarse con el dispositivo, otros son adaptaciones a la realidad virtual de juegos que ya se han puesto a la venta para PC o se han anunciado para Oculus Rift e incluso encontraremos grandes títulos del catálogo de PS4 que serán compatibles con PS VR, como *Gran Turismo Sports, Tekken 7, DriveClub o Final Fantasy XIV*, aunque se pueden jugar a la manera tradicional. También hay títulos asociados de PlayStation VR que no pasan de ser demos, al menos de momento, como *The Deep* o *The Kitchen*, experiencias más contemplativas que jugables: en uno estaremos sumergidos en el fondo del mar dentro de una jaula anti tiburones, en el otro vivimos en primera persona una auténtica película de terror. Si llegarán a convertirse en juegos completos o no, sólo el tiempo lo dirá.

Parece que los géneros favoritos para empezar a explorar las posibilidades de la Realidad Virtual son los juegos de disparos, bien sea a bordo de vehículos o estilo *Time Crisis*, y los juegos de terror (*Allison Road, Albino Lullaby, Among the Sleep*...). Lo que tienen en común es que en su mayoría son aventuras en primera persona. Incluso se ha anunciado un juego ambientado en la misión que llevo al hombre a la Luna: *Apollo 11 VR Experience*. Aunque no será el único "simulador espacial", ya que el prometedor *Adrift* también será compatible con VR. Incluso hay en proceso un simulador de "parque de atracciones", *Atom Universe*, en el que además de disfrutar de minijuegos (galerías de tiro, carreras de karts...) tendrá gran importancia el componente online y la interacción entre jugadores, en una plaza central que recuerda al desaparecido PlayStation Home de PS3.

Hay propuestas de todo tipo y para todos los públicos, desde simuladores de vuelo, a multijugadores competitivos. Desde juegos deportivos a oníricas experiencias, como *Dreams*. Podremos probar a ser un joven dios en *Godlings* o entrenar nuestro remate de cabeza futbolero en *Headmasters*.... Lo dicho, cerca de 90 juegos, entre demos y títulos confirmados, de estudios indies o de compañías tan importantes como Capcom. El apoyo que se está prestando a PlayStation VR demuestro que va a ser uno de los bombazos de 2016 y aquí os dejamos algunos de sus títulos más interesantes...



HABILIDAD FRAME INTERACTIVE

HEADMASTER

Usaremos la cabeza... para rematar. *Headmaster*, en desarrollo desde el inicio de Project Morpheus, nos retará a sumar puntos y superar retos rematando balones de cabeza.

SIMULADOR ESPACIAL THREE ONE ZERO



ADRIFT

Atrapado en una estación espacial, la misión del Comandante Alex Oshima será intentar regresar a la Tierra. El estudio Three One Zero quiere que sintamos en nuestra piel la gravedad cero, con una libertad de movimientos total, en una aventura en la que tendremos que descubrir cómo utilizar los objetos de nuestro entorno.

ACCIÓN SEGA



REZ INFINITE

La mezcla arcade de disparos y música que Tetsuya Mizuguchi creó para Dreamcast y PS2 renace con nuevo contenido.

TERROR LILITH LTD.



ALLISON ROAD

Terror en vista subjetiva que nos recuerda al aterrador *P.T.* Descubre el oscuro secreto sobrenatural que habita en esta casa.

TODOS LOS JUEGOS PARA PLAYSTATION VR

100FT ROBOT GOLF
ARCADE DEPORTIVO
NO GOBLIN

ACE COMBAT 7
SIMULADOR DE VUELO
BANDAI NAMCO

ADRIFT
SIMULADOR ESPACIAL
THREE ONE ZERO

ALBINO LULLABY
TERROR APE LAW

ALLISON ROAD
TERROR LILITH LTD.

AMONG THE SLEEP
TERROR KRILLBITE STUDIO

APOLLO 11 VR EXPERIENCE
AVENTURA
APOLLO 11 VR EXPERIENCE

ARK: SURVIVAL EVOLVED
AVENTURA WILDCARD

ATOM UNIVERSE
MINIJUEGOS
ATOM REPUBLIC

BATTLEZONE
ACCIÓN REBELLION

BEBYLON BATTLE ROYALE
ARCADE DE VELOCIDAD
KITE & LIGHTNING

CHERNOBYL VR PROJECT
AVENTURA THE FARM 51

CLASSROOM AQUATIC
MINIJUEGOS
SUNKEN PLACES

CULT COUNTY
TERROR RENEGADE KID

CRYSTAL RIFT
JUEGO DE ROL
PSYTEC GAMES

CYBER DANGANRONPA VR
AVENTURA SPIKE CHUNSOFT

DEAD OR ALIVE XTREME 3
MINIJUEGOS TEAM NINJA

DEAD SECRET
AVENTURA ROBOT INVADER

DEATH'S GAMBIT
AVENTURA WHITE RABBIT

DISTANCE
VELOCIDAD REFRACT STUDIOS

DREAMS
AVENTURA
MEDIA MOLECULE

DRIVECLUB PROJECT
VELOCIDAD
EVOLUTION STUDIOS

DUCK GAME
ACCIÓN
LANDON PODBIELSKI

EAGLE FLIGHT
SIMULADOR DE VUELO
UBISOFT

EARTHLIGHT
SIMULADOR ESPACIAL OMG

ECLIPSE
SIMULADOR ESPACIAL
WHITE ELK

EVE: VALKYRIE
COMBATE ESPACIAL
CCP GAMES

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
MMORPG SQUARE ENIX

FUTURUDIUM
ACCIÓN MIXEDBAG

GET EVEN
ACCIÓN THE FARM 51

GOLEM
AVENTURA
SEATTLE HIGHWIRE GAMES

GNOG
PUZLE KO-OP

GODLINGS
AVENTURA
SOLFAR STUDIOS

GRAN TURISMO SPORTS
VELOCIDAD
POLYPHONY DIGITAL

HARMONIX MUSIC VR
MUSICAL HARMONIX

HATSUNE MIKU
MUSICAL SEGA

HEADLANDER
ACCIÓN DOUBLE FINE

HEADMASTER
HABILIDAD
FRAME INTERACTIVE

HOB
ACCIÓN RUNIC GAMES

HOME IMPROVISATION
MINIJUEGOS
STORK BURNT DOWN

HYPER VOID
ACCIÓN INFRAMEZ

IO MOON
AVENTURA
HEADTRIPGAMES

JOB SIMULATOR
MINIJUEGOS
OWLCHEMY GAMES


COMBATE ESPACIAL CCP GAMES

EVE: VALKYRIE

Un título de acción que nos sitúa en la cabina de una nave espacial. Estará ambientando en el universo del juego de PC y Mac *EVE Online* (es de los mismos creadores). La versión para Oculus Rift será gratuita, así que ojalá lo sea también en PlayStation VR. Saldrá a la vez que el dispositivo.



MINIJUEGOS OWLCHEMY GAMES

JOB SIMULATOR

La vida en una oficina es mucho más divertida si se trata de una oficina virtual. Tendremos que superar diferentes tareas laborales usando dos PlayStation Move para trasladar al juego los movimientos de nuestras manos, y la PlayStation Camera para que detecte la posición de nuestro cuerpo.


AVENTURA SEATTLE HIGHWIRE GAMES

GOLEM

Convertidos en el poderoso gigante de piedra que da nombre al juego, exploraremos las ruinas de una ciudad abandonada. Aunque será el primer juego del estudio Seattle Highwire Games, entre sus responsable estará Jaime Griesemer, diseñador que trabajó en la serie *Halo* y *Destiny* en su etapa en Bungie.


ACCIÓN GUERRILLA

RIGS

Los creadores de *Killzone* y *Horizon: Zero Dawn* nos ofrecen el deporte del futuro: batallas de robots gigantes, equipados con armamento pesado y capaces de saltar decenas de metros. Disfrutaremos de combates 3 vs. 3 en los piques online, y podremos elegir entre tres tipos de robots con diferente fuerza, velocidad y peso.


AVENTURA ROBOT INVADER

DEAD SECRET

Harris Bullard ha sido asesinado y nosotros debemos descubrir al culpable explorando su casa y sus alrededores. Una aventura gráfica en primera persona en la que la búsqueda de pistas y el uso de objetos serán la clave, y que se irá tornando más siniestra por momentos, hasta coquetear con el terror.


ARCADE DE DISPAROS SUPERMASSIVE GAMES

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

Disparos sobre raíles en un juego ambientado en el terrorífico universo del exitoso *Until Dawn*. Nos subiremos en el carrito de un pasaje del terror en el que los sustos serán constantes... y mortíferos. PlayStation Move se convertirá en el arma de fuego con el que disparar a los horrores que nos saldrán al paso.



ARCADE DE DISPARO LONDON STUDIOS

THE LONDON HEIST

Inmersos en el Londres de la serie *The Getaway*, vamos a vivir las más intensas secuencias de acción ambientadas en el mundo del hampa. PlayStation Move nos servirá de arma para superar los más intensos y espectaculares tiroteos, estilo *Time Crisis*, algunos mientras vamos montados en vehículos.



ARCADE DE VELOCIDAD SANTA MONICA STUDIO

THE MODERN ZOMBIE TAXI

El estudio responsable de *God of War* cambia completamente de tercio para convertirnos en un taxista zombi. Semejante planteamiento sólo podía ser un arcade de estética cartoon, con mucho humor y en el que podemos destrozarlo todo a nuestro paso con tal de llevar a los clientes a tiempo a su destino.



AVENTURA UBER ENT.

WAYWARD SKY

Una gran ciudad flotante será el escenario de esta aventura para todos los públicos con gráficos a lo dibujo animado. La acción alternará la primera persona para los momentos de exploración y resolución de puzles, con escenas en tercera persona más intensas, como huidas de un misterioso robot.



JUEGO DE ROL PSYTEC GAMES

CRYSTAL RIFT

Los más clásicos juegos de rol inspiran este título en el que exploraremos oscuras mazmorras repletas de tesoros... y peligros. Además de acabar con siniestras criaturas, habrá que esquivar trampas y resolver puzles para seguir avanzando... y tener mucho cuidado de no perdernos por los laberínticos mapeados.



COMBATE AÉREO BANDAI NAMCO

ACE COMBAT 7

El arcade de combates aéreos por excelencia no podía faltar en PlayStation VR. Llegará en la segunda mitad del año, desarrollado por Project Aces, y volverá a mezclar combates de cazas reales con un control accesible para todos y un apartado técnico que nos hará sentir dentro de la cabina del piloto.



AVENTURA CRYTEK

ROBINSON: THE JOURNEY

Seremos un moderno Robinson que se estrella con su nave espacial en un planeta hostil habitado por dinosaurios. Promete libertad total de movimientos por un amplio escenario abierto y combinará un desarrollo muy aventurero con un apartado gráfico increíble... Y monstruos que parecerán reales.

JOYSOUNDVR
MUSICAL XING INC.

JURASSIC ENCOUNTER
DEMO SUPERMASSIVE GAMES

KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES
PUZLE STEEL CRATE GAMES



KITCHEN
DEMO CAPCOM

KÔNA
PUZZLE PARABOLE

LOADING HUMAN
AVENTURA UNTOLD GAMES

MEGATON RAINFALL
AVENTURA
PENTADIMENSIONAL GAMES

MIND: PATH TO THALAMUS ENHANCED EDITION
AVENTURA MIND DEV

MORTAL BLITZ
ACCIÓN SKONEC ENT

NIGHTTIME TERROR 2
TERROR VR BITS

OMEGA AGENT
AVENTURA
FIREPROOF GAMES



PARANORMAL ACTIVITY VR
TERROR VRWERX

P.O.L.L.E.N
SIMULADOR ESPACIAL
MINDFIELD GAMES

PROJECT CARS
VELOCIDAD
SLIGHTLY MAD STUDIOS

PSYCHONAUTS: IN THE ROMBUS OF RUIN
PLATAFORMAS
DOUBLE FINE

Q.U.B.E.²
PUZLE TOXIC GAMES

RADIAL-G
VELOCIDAD TAMMEKA



RAY'S THE DEAD
ACCIÓN RAGTAG STUDIO

REZ INFINITE
ACCIÓN / MUSICAL SEGA

RIGS: MECHANIZED COMBAT LEAGUE
ACCIÓN MULTIJUGADOR
GUERRILLA

ROBINSON: THE JOURNEY
AVENTURA CRYTEK

SMALL RADIOS BIG TELEVISIONS
AVENTURA
ADULT SWIM GAMES

SUMMER LESSON
AVENTURA
SUMMER LESSON

SUPERHYPERCUBE
PUZLE KOKOROMI

SURGEON SIMULATOR
MINIJUEGOS
BOSSA STUDIOS

SYNTHESIS UNIVERSE
AVENTURA OLIVIER JT

RAIN WORLD
PLATAFORMAS
ADULT SWIM GAMES

TEA PARTY SIMULATOR 2015
MINIJUEGOS LIENS POWER UP TO THE MAXIMUM



TECHNOLUST: SCANLINES
AVENTURA IRIS VR

TEKKEN 7
LUCHA NAMCO BANDAI

THE ASSEMBLY
AVENTURA NDREAMS

THE DEEP
DEMO TÉCNICA
LONDON STUDIO

THE GOLF CLUB
DEPORTIVO HB STUDIOS

THE HUM: ABDUCTIONS
TERROR TOTWISE STUDIOS

THE LONDON HEIST
ARCADE DE DISPARO
LONDON STUDIO

THE MODERN ZOMBIE TAXI CO.
ARCADE DE VELOCIDAD
SANTA MONICA STUDIO

THE PLAYROOM VR
MINIJUEGOS SONY



TRACKMANIA TURBO
ARCADE DE VELOCIDAD
UBISOFT

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD
ARCADE DE DISPARO
SUPERMASSIVE GAMES

VANGUARD V
ACCIÓN
ZERO TRANSFORM

VIZIONECK
ACCIÓN VIZIONECK

VOLUME: CODA
AVENTURA DE SIGILO
MIKE BITHELL GAMES

WAR THUNDER
SIMULADOR DE VUELO
GAIJIN ENTERTAINMENT

WAYWARD SKY
AVENTURA / PUZLES
UBER ENTERTAINMENT

WHITE DAY
AVENTURA DE TERROR
ROI GAMES

WORLD WAR TOONS
ACCIÓN BÉLICA
RELOAD STUDIOS

XING: THE LAND BEYOND
AVENTURA
WHITE LOTUS INTERACTIVE

NOVEDADES Play manía



PÁGINA 50

RESIDENT EVIL ZERO HD
Una entrega inédita de *Resident Evil*, que sólo apareció en GameCube y ahora nos llega a PS4 con gráficos HD.



PÁGINA 52

» **Dogchild.** El juego que ganó el año pasado la primera edición de los Premios PlayStation, ya esta disponible en PS Store. Una aventura que combinación exploración, acción y plataformas, protagonizada por Tarpak, un chaval amante de la naturaleza, y su perro Tarao.



PÁGINA 54

» **Sébastien Loeb Rally EVO.** Los juegos de rally han estado un poco de capa caída los últimos años y con este *Sébastien Loeb Rally* quieren volver por sus fueros, al ofrecernos un control bastante exiguente y un realista comportamiento de los coches.



PÁGINA 58

» **Fat Princess Adventures.** Un trepidante e irreverente juego de acción que nos invitar a jugar en compañía para aunar las distintas habilidades de sus cuatro protagonistas. ¿El objetivo? Rescatar a la Princesa Gorda y echarse unas risas.

UN ENERO TRANQUILO, PERO DIVERTIDO

Tras el aluvión de novedades de cara a la campaña Navideña, nos toca vivir una época más relajada en la que las compañías preparan sus grandes lanzamientos para 2016. Aunque enero suele ser más un mes de mirar la futuro que la presente y no nos ha deparado muchos juegos, sí que hay títulos tan interesantes como la esperada remasterización de *Resident Evil Zero*, un juego que los usuarios de PlayStation nos quedamos sin disfrutar en su día. O el juego ganador de los Premios PlayStation 2014, que tras un año de intenso trabajo, ya está disponible en PS Store. Además, recuperamos la esencia del rally con un simulador riguroso y nos queda espacio para echarnos una risas con *Fat Princess Adventures* o el juegos de acción multijugador *Hardware: Rivals* (por cierto, gratis durante enero para los miembros de PS Plus). No está mal para pasar unas semanas relajadas antes de que empiecen a llegar los bombazos de este 2016.

PS4

PS3

PS VITA

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

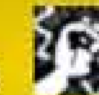
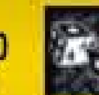
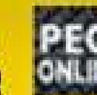
0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos: 12+ EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR  EDAD JUEGO EN RED







18

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **19 DE ENERO**
Precio PS4: **19,99 €**
Precio PS3: **19,99 €**

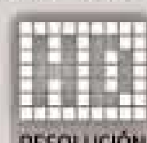

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

Capcom.co.jp/bio0hd/index.html



Lanzado en exclusiva en GameCube en 2002, *RE0* llega por fin a PlayStation, por medio de una remasterización que reverdece el estilo más añejo de la saga.

INDAGANDO EN EL **PASADO** DE LOS PADRES DEL VIRUS T

Resident Evil Zero HD

La historia vírica de Umbrella tenía un eslabón perdido: una cepa que fue exclusiva de consolas de Nintendo y que ahora resucita para infectar a PS4.

Allá por 2001, Capcom y Nintendo firmaron un acuerdo para que GameCube recibiera en exclusiva varias entregas de *Resident Evil*: un "remake" del primero, una precuela y la cuarta entrega numerada. El segundo de esos juegos era el único que se había mantenido fiel al contrato hasta ahora, pero eso ya es historia rescindida. Igual que sucedió con el "remake" el año pasado, el 19 de enero llega a PSN una remasterización de *Resident Evil 0* (PS4 recibirá también *Origins Collection*, un pack físico que incluirá ambas remasterizaciones, por 39,99 euros).
RE0 se ambienta poco antes del incidente de la Mansión Spencer y da el protagonismo a dos personajes poco conocidos: Rebecca Chambers, una novata de STARS, y Billy Coen, un condenado a muerte que ha huido de la justicia. Investigando un misterioso tren y un centro de formación de Umbrella, ambos descubrirán interesantes detalles sobre el origen del Virus T.

Esta entrega de la saga fue la última de corte clásico y la remasterización sigue las líneas maestras de la del "remake", con un apartado técnico muy similar y opción para elegir entre el control original u otro adaptado a los joysticks de hoy en día, así como entre formato de pantalla panorámico (16:9) o antiguo (4:3). Si sois de los que echan pestes de *RE6*, con esta entrega os reconciliaréis con la saga, porque tiene todo lo que la hizo grande como "survival horror": exploración, puzles, acción en su justa medida, guardado en máquinas de escribir, inventario limitado...

Wesker es una novedad de PlayStation. Rebecca y Billy, dos de los mayores desconocidos de la saga *Resident Evil*, son los protagonistas.

EL ÚLTIMO *RE* **CLÁSICO** REGRESA DE LA TUMBA REJUVENECIDO



① **SURVIVAL HORROR.** No da mucho miedo, pero la ambientación es muy tétrica, los recursos escasean y el inventario apenas tiene sitio...



② **EXPLORACIÓN.** El desarrollo nos obliga a ir de aquí para allá en busca de objetos y pistas para abrir caminos. Los puzles son frecuentes.



③ **DÚO.** La cooperación entre los dos protagonistas es esencial. Al secundario lo maneja la CPU, pero podemos cambiar entre ambos.



Hay escenas CGI que narran los puntos álgidos de la historia. Este recurso, que cada vez se usa menos, ha envejecido fatal.



Los escenarios están llenos de detalles. Nunca se nos marca adónde ir, pero hay elementos y textos que sirven como pistas.



Las cámaras son fijas, lo que puede generar pequeños problemas de control cuando se producen los cambios de plano.





Con *Resident Evil Zero HD*, cualquiera que añore lo que era antes la saga de Capcom se sentirá congratulado.

Como novedad, hay dos protagonistas entre los que podemos cambiar libremente, algo fundamental para superar ciertas situaciones en las que se ven obligados a separarse. Pese a ello, no hay cooperativo, por lo que el segundo personaje se mueve de forma autónoma, aunque podemos darle instrucciones e incluso moverlo con el joystick derecho. No es muy revolucionario respecto al "remake" y los jefes finales no son particularmente llamativos, pero *RE0* tiene todo el encanto de los juegos de antes y dura unas 8-9 horas. Por desgracia, no hay diferentes finales, como sí sucedía en el "remake", pero hay dos modos de juego adicionales: el modo Wesker y Leech Hunter.

El juego tiene catorce años, pero los graficazos que se gastaba en su día, pasados por el filtro de la alta definición, siguen luciendo muy bien. Destaca, en particular, la lúgubre ambientación, que combina genialmente el tipo de escenarios (un tren, una mansión, una iglesia) con los juegos de luces, sombras y reflejos. El modelado de los personajes cumple, aunque los movimientos son un poco robóticos desde la óptica actual. La palma se la lleva Rebecca en las escenas CGI, en las que parece haberse escapado del Museo de Cera de Madrid.

En los últimos años, *Resident Evil* ha sufrido una deriva evidente hacia la acción. *RE5* y *RE6* son los paradigmas, pero los *Revelations* tampoco tienen el aura de exploración y puzles de antaño. Sin embargo, con *RE0*, cualquiera que añore lo que era la saga antes se sentirá congratulado. Remasterizar el pasado es justo y necesario.



Leech Hunter es un modo especial en el que debemos recoger 50 amuletos verdes y 50 azules. Puntuamos según el tiempo.



En el modo Wesker, Billy es sustituido por el villano de la saga. El desarrollo y los diálogos son idénticos... ¡y en las CGI, sale Billy!

» CONVIVIR PARA SOBREVIVIR

Muchos de los *Resident Evil* clásicos permitían manejar a dos personajes (Jill-Chris, Leon-Claire), pero éste fue el primero en mostrarlos a la vez en pantalla. Además de Billy y Rebecca esta remasterización ha incluido a Albert Wesker, sólo disponible en el llamado Modo Wesker.



REBECCA. Además de combinar hierbas, en su botiquín puede mezclar sustancias químicas con las que arreglar baterías.



BILLY. Es más resistente que Rebecca, puede empujar objetos pesados y cuenta con un mechero para encender velas.



WESKER. El villano de la saga ocupa el puesto de Billy en el modo Wesker. Puede correr a gran velocidad y lanzar rayos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La colaboración entre Rebecca y Billy. El estilo clásico. La ambientación.

» LO PEOR

Las escenas CGI cantan hoy en día. El modo Wesker es un copia-pega de la aventura.

Te gustará (+) que... RESIDENT EVIL HD



Te gustará (−) que... THE EVIL WITHIN



80	**» GRÁFICOS** Se conservan estupendamente para ser de 2002, salvo los vídeos.
75	**» SONIDO** Voces en inglés. La música y los efectos nos mantienen en tensión.
89	**» DIVERSIÓN** Aúna muy bien exploración, puzles y acción, los pilares de la saga.
80	**» DURACIÓN** La aventura se completa en 8-9 horas. Hay dos modos adicionales.
NOTA 84	El último *RE* clásico vuelve del más allá manteniendo la exploración y el suspense como caballos ganadores.





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **ANIMATOON STUDIO**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **12,99 €**

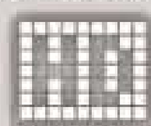

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.animatoon.es/home.html



Dogchild nos presenta la lucha de Tarpak y su perro Tarao en defensa de los animales secuestrados por una extraña organización.

UNA ORIGINAL **AVENTURA** PARA UN ESPECIAL DÚO DE HÉROES

Dogchild

El panorama indie español está de estreno con una propuesta fresca y original que mezcla géneros y mecánicas, con un dúo protagonista nada convencional.

Los premios PlayStation, promovidos por Sony España, tuvieron como ganador en su primera edición a *Dogchild*, del estudio madrileño Animatoon Studios, que ahora ve la luz en PS Store. Un juego hecho con más ilusión y dedicación que medios, que ha sabido proponer una interesante mezcla de géneros, comandada por una pareja protagonista nada común.

Junto a Tarpak y su perro Tarao deberemos desentrañar el misterio de las desapariciones de perros en el parque donde ambos entrenan, y que parecen estar relacionados con una misteriosa organización y ciertos experimentos. Así, nos veremos inmersos en una aventura que mezcla diferentes tipos de mecánicas y géneros. Tendremos secciones de sigilo, combate y resolución de ligeros puzles haciendo uso de la exploración y las habilidades únicas de cada "prota". Tarpak es el encargado de acceder a lugares escabrosos haciendo uso del parkour, así como de lidiar con los enemigos (drones, guardias, lobos...) usando la pelota de juego de Tarao, con la que podrá aturdirlos unos segundos, dándole tiempo a ponerlos fuera de circulación definitivamente. La gracia de este "arma" es que puede rebotar en paredes y techos y noquear a varios enemigos a la vez si, tras "marcar" a un objetivo, aprovechamos

Dogchild es una aventura de acción original y fresca, que ganó la primera edición de los Premios PlayStation.

CLAVES PARA CONVERTIRSE EN **DEFENSOR** DE LOS ANIMALES



① **SIGILO.** Esquivar a los guardias y pillarlos desprevenidos es fundamental en todo momento si no queremos vernos superados.



② **LUCHA.** La física de la pelota, nuestra principal arma, está muy trabajada y permite noquear a varios enemigos a la vez si somos rápidos.



③ **EXPLORACIÓN.** Ya sean saltos "manuales" o con QTE, Tarpak deberá explorar los escenarios con su habilidad para el parkour. Hay coleccionables.



Los escenarios son variados y siempre estarán plagados de enemigos y cámaras de vigilancia. Hay que nadarse con cuidado.



La cámara subjetiva de Tarao mientras sigue algún rastro está estupendamente recreada. ¡Parece que estamos dentro del perro!..



Para enfrentarnos a enemigos grandes necesitamos a ambos personajes, alternando el control entre ellos y actuando rápido.





Un chaval y su perro se enfrentan juntos a una megacorporación en una original aventura 100% española.

un breve "bullet time" para señalar al resto. El can, por su parte, podrá explorar sin miedo a ser visto, atraer la atención de vigilantes o buscar pistas con su olfato. Unas habilidades todas ellas que deberemos usar de forma intensiva en cada uno de los variados escenarios propuestos: montaña, parque, fabricas... Sólo con pulsar el panel táctil alternaremos el control entre uno u otro, facilitando las situaciones más peliagudas donde deberemos coordinar sus movimientos para salir victoriosos.

Siendo la variedad de situaciones el principal atractivo del juego, no hubiese estado mal un poco más de "ayuda" a la hora de dar pistas al jugador. No siempre queda claro dónde podemos saltar ni cómo, o qué puerta se puede abrir o pared superar y eso lleva a demasiada "prueba y error". El control, por su parte, es fluido y bastante ligero, pero algo impreciso en algunas situaciones delicadas. Por suerte, no son defectos muy graves ni lastran mucho la experiencia jugable.

Su apartado técnico, soportado en el motor Unity, presenta el tono típico en producciones de este estilo. Lo que falta en detalle, calidad de texturas y animaciones se intenta compensar con colorido y buen diseño, algo que en *Dogchild* se consigue "más o menos". Donde no hay tacha es en el apartado sonoro, en especial el musical, con melodías ambientales muy bien escogidas y orquestadas. En definitiva, una idea fresca ejecutada más que correctamente y enfocada a un público joven y más casual. Un estupendo inicio para un joven estudio que promete darnos más alegrías en el futuro.



La física de la pelota permite carambolas complejas. Además, si aprovechamos el "bullet time" podremos noquear a varios a la vez.



Los puzles son muy sencillos y no presentan problemas. El juego está orientado a un público más casual y que busque ideas frescas.

» DOS HÉROES Y UN DESTINO

Los dos protagonistas (el perro Tarao y su amo y amigo Tarpak) y las distintas habilidades de cada uno son la clave de la originalidad del juego, además, combinar a ambos personajes nos permitirá afrontar algunas situaciones de formas distintas, según nuestro estilo de juego.



TARPAK. Es el encargado de las peleas contra vigilantes y drones, usando la pelota. Es el más hábil a la hora de saltar.



TARAO. Puede explorar el escenario sin levantar sospechas, distraer a los guardias, pasar por sitios estrechos, olfatear pistas...



COORDINACIÓN. Es imprescindible coordinar sus acciones, cambiando de personaje al pulsar el panel táctil.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Variedad de mecánicas y el carisma del dúo protagonista.

» LO PEOR

Control poco preciso y falta de orientación en algunos momentos.

Te gustará + que... KICK AND FUNNICK



Te gustará − que... TRINE 2



70	**» GRÁFICOS** Coloridos y con estilo propio pero sin muchos alardes técnicos.
80	**» SONIDO** Melodías muy pegadizas y bien elegidas. Efectos más discretos.
76	**» DIVERSIÓN** Muy variado y original, lástima que el control falle a veces..
74	**» DURACIÓN** Algo más de más de 7-8 horas si queremos los coleccionables.
NOTA 75	Una idea fresca y entretenida ejecutada de manera más que correcta. Te gustará si buscas juegos poco convencionales.





Género:
CONDUCCIÓN
Desarrollador:
MILESTONE
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
20 DE ENERO
Precio:
64,99 €



http://sebastienloebrallyevo.com/



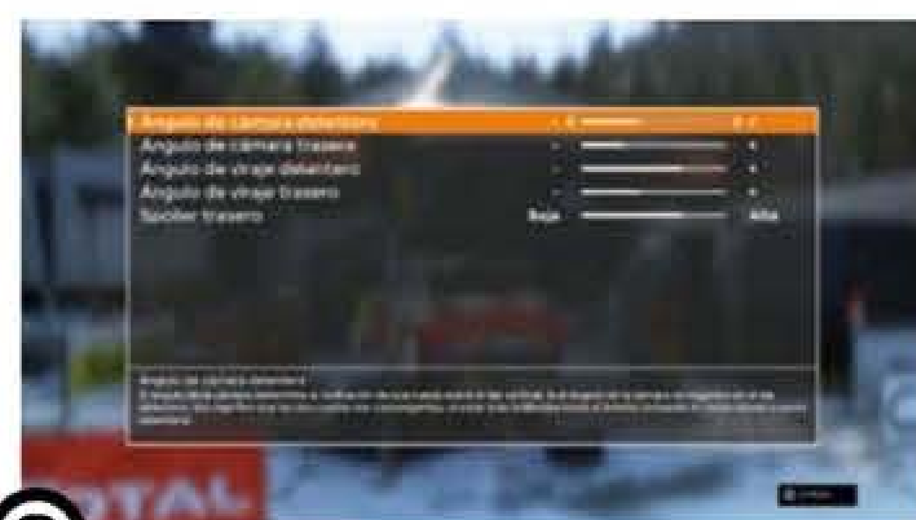
Sébastien Loeb Rally es un simulador con un control exigente, que pondrá a prueba nuestra habilidad al volante.

A LA BÚSQUEDA DEL **REALISMO**

Sébastien Loeb Rally es un simulador y pretende ser más realista que otros juegos de rally. Como buen simulador, las opciones ofrecidas son apabullantes. Puestas a punto complejísimas y asistencias de todo tipo.



① **COCHES.** 50 bólidos de todas las épocas y características. Cada uno se pilota de forma muy diferente, que exige una gran adaptabilidad.



② **REGLAJES.** Las puestas apunto ofrecen cientos de opciones para adaptar el coche a cada tramo y situación. Por suerte, vienen explicadas.



③ **ASISTENCIA.** Podremos suavizar la experiencia con todo tipo de asistencias, incluso una que frena el coche por nosotros.

UNA **SIMULACIÓN** MUY EXIGENTE

Sébastien Loeb Rally EVO

El mejor piloto de todos los tiempos apadrina un juego de rallies sin licencia oficial pero con mucho que ofrecer.

El género de los simuladores de rally no ha pasado por sus mejores momentos en los últimos años. Lejos quedan aquellas sagas como el legendario *Colin McRae Rally*. Pero los chicos de Milestone, tras probar suerte con *MotoGP*, se tiran a las pistas embarradas acompañados del mejor piloto de todos los tiempos, Sébastien Loeb. Una propuesta completa y exigente enfocada a los que gustan de luchar contra el crono.
Para ello nos presentan seis modos de juego principales que dan lugar a más de 12 variantes, más el multijugador: Rally completo, Rallycross, Pikes Peak, etc. Competiciones que nos permitirán ganar dinero y, muy al estilo *Gran Turismo*, comprar coches aptos para eventos y carreras concretas. Además, en el modo Loeb Experience podremos revivir algunos de los hitos de su carrera e intentar emularle. Muchísimas horas de competición.

Y vamos a lo importante: los coches y cómo se pilotan. Se han incluido más de 50 coches, tanto modernos como leyendas de los años 60. Todos se conducen de manera muy diferente, amén de los infinitos cambios que podamos hacer en la complejísima puesta a punto antes de cada carrera. Y una vez a los mandos... prepárate a su-



Aunque no tiene licencia oficial, ofrece 50 vehículos de todas las épocas del Rally.



Todos los trazados pueden correrse a cualquier hora del día: amanecer, pleno día, atardecer y de noche. No cambia el clima.



Hay disponibles seis cámaras, todas bastante clásicas, y un modo "foto" que podemos activar en cualquier momento.



Las opciones multijugador son bastante escasas, aunque siempre pica comparar tiempos con otros y competir en el Rallycross.





Un simulador de rally que exige habilidad y paciencia para dominarlo, pero que falla en el apartado técnico.

dar. El control tira más al realismo que al arcade, aunque siempre siendo accesible si practicamos lo suficiente. Lo que no nos ha gustado, y podría provocar muchos alaridos de frustración, es la severidad con la que nuestros errores son castigados. Los daños provocados por los choques (incluso los más leves) dejarán nuestro coche inservible, incluso aunque los configuremos para suavizarlos. Más injustas son la salidas de la carretera en unas pistas, por norma general, estrechísimas. Podemos quedar atorados en un terraplén durante más de 20 segundos, antes de que se nos dé la posibilidad de volver a la pista pulsando triángulo. Una situación que echa por tierra todo el progreso en la carrera (o campeonato incluso) y que creemos que se podía haber mejorado.

Donde más sufre la producción de Milestone es en un apartado técnico muy lejos de lo esperado en PS4. El modelado exterior de los coches no pasa de correcto y es claramente insuficiente en su vista interior. Los escenarios cuentan con buenas texturas pero los efectos de luz son bastante planos, con la excepción de las carreras nocturnas donde mejora la cosa. Lo que no es de recibo es que haya popping en un juego con una distancia de dibujado tan escasa y que las texturas tiemblen a veces hasta en la pantalla de título. Lo sonoro ha sido mucho mejor tratado, con buenos efectos, melodías y voces en castellano. Un título para los fans, muy completo y con un exigente sistema de pilotaje, muy gratificante si nos mentalizamos de las realistas consecuencias de cometer errores.



La variedad de coches es de agradecer. Podremos probarlos en eventos pensados en ellos o en carreras más convencionales.



Las carreras de Rallycross ofrecen una experiencia más parecida a los juegos de coches tradicionales, con otros 5 rivales en pista.

» MODOS DE JUEGO PARA DAR Y TOMAR

Una de las grandes virtudes de *Sébastien Loeb Rally*, además de su realismo en el pilotaje y en la respuesta de los coches, en la gran cantidad de modos de juegos que nos ofrece y que garantizan diversión para rato, que podemos disfrutar tanto solos como acompañados.



EN SOLITARIO. 8 rallies con más de 60 trazados, en todas las condiciones de luz (no meteorológicas). Y la subida de Pikes Peak.



CONTRA OTROS. 5 pistas de Rallycross que ofrecen carreras convencionales contra otros 5 coches. Choques garantizados.



MULTIJUGADOR. Podemos jugar los Rallycross con otros jugadores y uno contra uno en tramos cronometrados.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Variedad de campeonatos y pruebas. Su realismo. El modo Loeb Experience.

» LO PEOR
Apartado gráfico pobre. Excesiva severidad en los errores cometidos.

Te gustará + que... WRC 5



Te gustará − que... DRIVECLUB



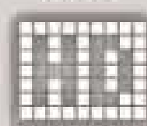
70	**» GRÁFICOS** Modelados y efectos modestos. Popping y texturas que tiemblan.
85	**» SONIDO** Efectos muy bien recreados y voces en perfecto castellano.
80	**» DIVERSIÓN** Muy completo y realista, pero penaliza demasiado los errores.
85	**» DURACIÓN** Sus modos dan para muchísimas horas y un multijugador modesto.
NOTA 80	Un simulador muy completo y realista que gustará a los aficionados si tienen paciencia y obvian su apartado gráfico.







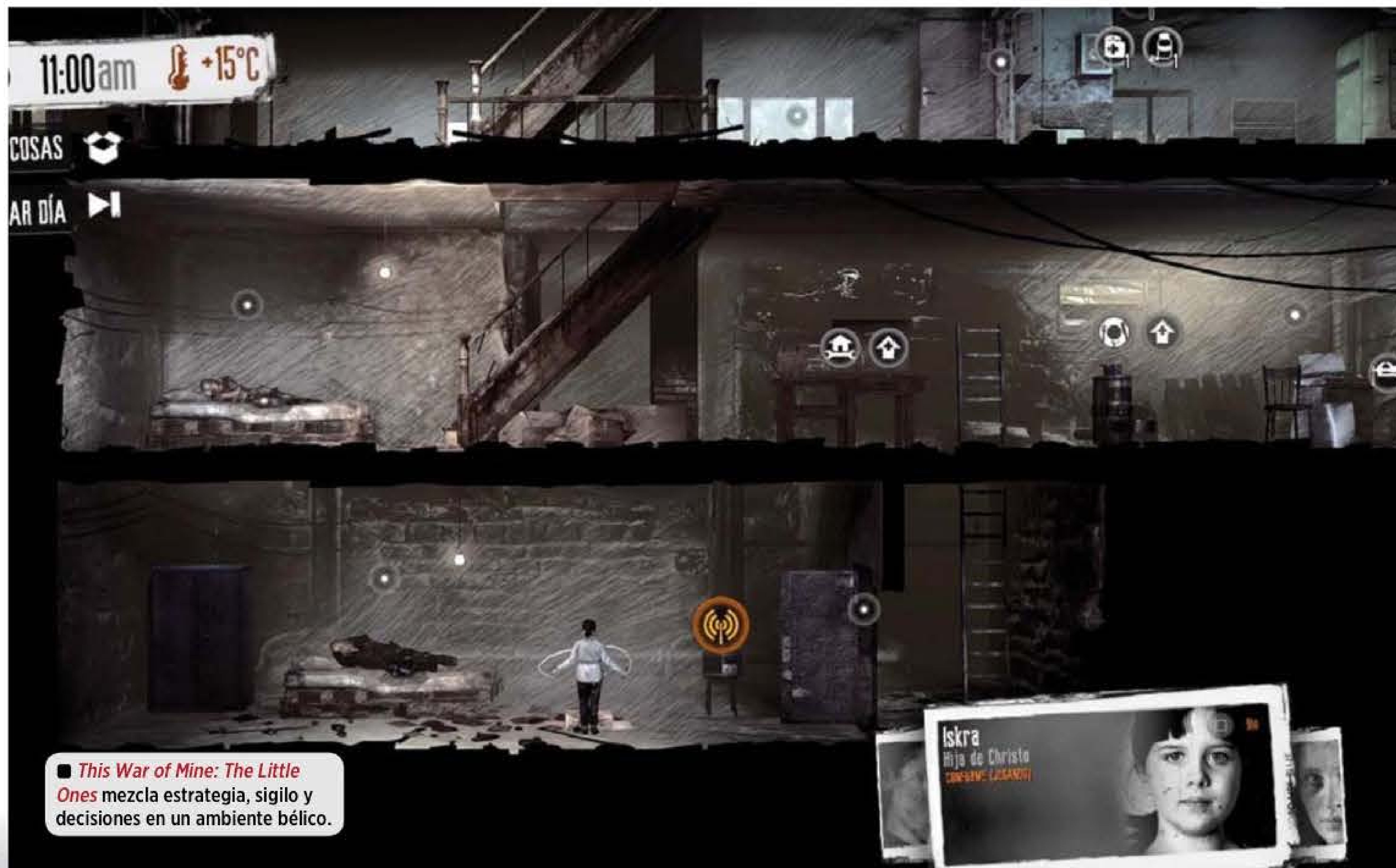


Género: **ESTRATEGIA**
Desarrollador: **11 BIT STUDIOS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **29 DE ENERO**
Precio: **29,99 €**

JUGADORES: 1
JUG. ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO
VOCES: NO
BLU-RAY: SÍ
RESOLUCIÓN: 1080 P

thiswarofmine.com/



This War of Mine: The Little Ones mezcla estrategia, sigilo y decisiones en un ambiente bélico.

LA GUERRA ES CRUEL, DURA Y ESTÁ LLENA DE **SIMS**

This War of Mine: The Little Ones

Uno de los juegos indie de 2014 en PC llega a PS4 en una edición que incluye, entre otras novedades, infantes. Eso sí, la guerra no es ningún juego de niños.

Da gusto encontrar propuestas tan diferentes a la norma como *This War of Mine*. La guerra civil ha estallado en Peragon, un país ficticio y, en lugar de encarnar al soldado de turno o incluso al general de las tropas como en un juego clásico de estrategia, aquí nos toca controlar a un grupo de supervivientes que poco o nada sabe de la guerra. A priori ya es una alternativa innovadora la de los polacos de 11bit studios. Siguiendo la "moda" de los juegos de supervivencia de los últimos años, nuestra aventura está dividida en día y noche. Durante las horas de sol nos encargamos de apañar nuestro refugio creando camas, una cocina para preparar alimentos, una estufa, talleres para fabricar medicinas, armas... Bajo el amparo de la luna y aprovechando la oscuridad nos dedicamos a visitar distintas zonas de la ciudad (que escogemos previamente tras leer un pequeño resumen que nos indica el grado de peligro al que nos enfrentaremos). Durante estas visitas las mecánicas se vuelven de sigilo y de saqueo. Si hay otras personas en la zona tenemos que evitarlas escondiéndonos, haciendo poco ruido, tratar de negociar con ellas si son amistosas o incluso, si tenemos las armas y la poca conciencia necesarias, liarnos a tiros y robar todo lo que esa buena o mala gente tuviera almacenado.

Pero en la guerra todos nuestros actos tienen una consecuencia y podemos acabar muertos de hambre por ser tan bondadosos de no robar a nadie o desquiciados y deprimidos hasta llevarnos al suicidio si nos dedicamos a despreciar el valor de la vida humana. El juego trata con

Los "pequeños" infantes que dan subtítulo al juego son los más vulnerables a la guerra así que hay que cuidarlos.

EL CICLO DE LA VIDA ES EL DE LA MUERTE Y EL DE LA **GUERRA**



1 **DÍA.** Al calor del sol nos toca "tunear" nuestro refugio con todo lo que nuestros personajes necesiten: camas, cocina, juguetes, agua...



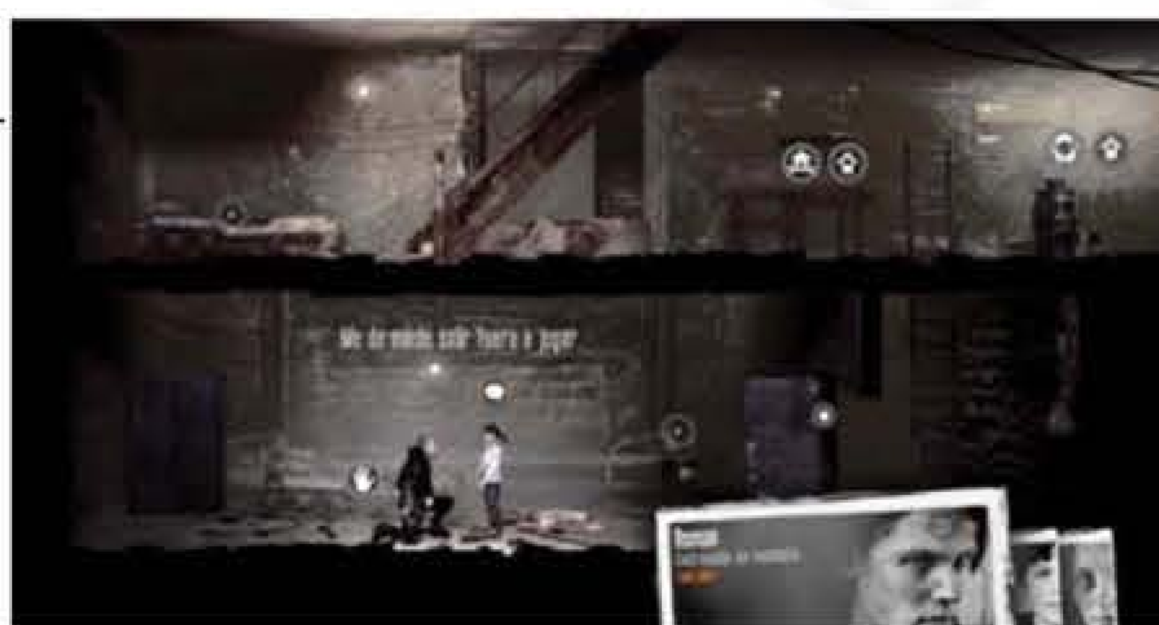
2 **NOCHE.** Bajo la Luna nos toca investigar y explorar las ruinas de la ciudad en busca de recursos. El sigilo y la acción ganan protagonismo.



3 **SUPERVIVIENTES.** Al encontrarnos con otros personajes podemos intentar ir de buenas y comerciar con ellos o ir por las malas.



■ Cada personaje tiene sus defectos y virtudes, como preparar los alimentos más nutritivo, correr más, consumir tabaco o café...



■ Además del modo principal también podemos crear una partida personalizada con otros personajes, clima, dificultad, niños...



■ El juego está orientado a la estrategia y la supervivencia aunque también hay algunos momentos de acción y lucha.





11bit studios nos brinda una aventura de estrategia y supervivencia muy refrescante, innovadora y adictiva.

maestría el tema bélico y nos hace vivir situaciones realmente tremendas y tomar decisiones que nos hacen sentirnos como verdadera gentuza para poder sobrevivir. Todo esto engancha a lo bestia, resulta tremendamente refrescante y nos invita a rejugar una y otra vez la aventura (hemos de sobrevivir al menos 40 días, cosa que pocas veces lograremos). Además, se han añadido en esta versión de PS4 un nuevo refugio, el editor de personajes y de niveles (ambos bastante limitados) que aparecieron en PC y nuevos personajes, en especial los niños, que añaden una perspectiva realmente interesante al conflicto y que complican, aún más, la supervivencia al obligarnos a cuidar de ellos, construirles juguetes, evitar que se depriman... La estética de carboncillo y contraluz, que recuerda a *Deadlight*, termina de poner la guinda a un título muy interesante y adictivo.

Lo que no nos ha gustado tanto es lo repetitivas que resultan sus mecánicas de construcción, saqueo y sigilo. Aunque incluso eso sería llevadero si no fuese por la sensación que nos deja de estar jugando a una expansión bélica de *Los Sims*. Y es que cuidar de nuestros supervivientes dándoles de comer, haciendo que duerman, que hablen con otros para mantener la cordura, conseguirles sus vicios (tabaco, café...) resulta tan interesante de inicio como aburrido a la larga. Pero que estos defectos no te nublen la razón, esta aventura es distinta a todo lo que has jugado, plantea cuestiones morales hasta necesarias en esta industria y resulta tremendamente adictiva.



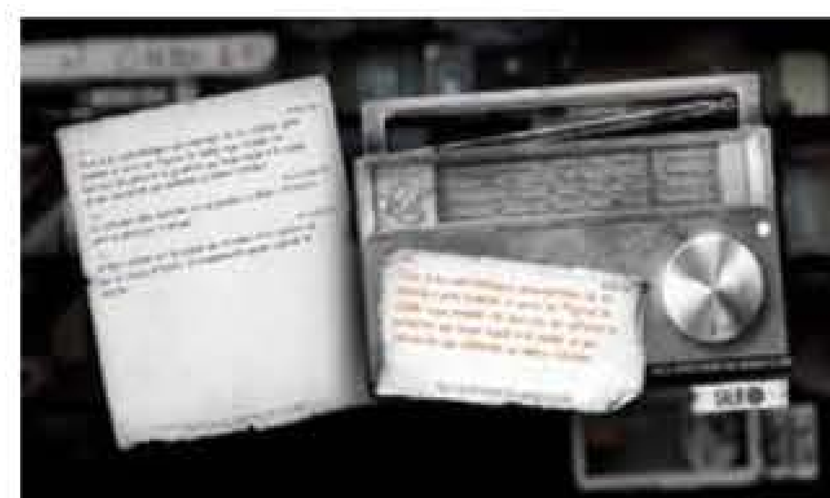
■ La estética de carboncillo, el contraluz y la casi ausencia de color nos ha recordado a otras joyas como *Limbo* o *Deadlight*.



■ Gestionar el escaso inventario disponible es una de las claves para sobrevivir pues no resulta fácil escoger qué necesitaremos.

» PREPARADOS PARA LA CRUENTA **GUERRA**

El componente estratégico y de gestión en *This War of Mine* es absolutamente fundamental. No vale con reaccionar del modo correcto (si es que lo hay) ante las situaciones que nos salen al paso. Si queremos sobrevivir es básico planificar nuestros siguientes movimientos.



RADIO. Podemos crear una radio con la que estar al tanto del parte meteorológico, los asaltos y muertes en el vecindario...



MISIONES SECUNDARIAS. Cada cierto tiempo, gente acudirá a nuestra puerta en busca de ayuda. ¿Qué hacemos?



SAQUEO PLANIFICADO. El inventario está muy limitado al saquear, así que hay que decidir qué herramientas llevamos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Lo original y refrescante de la propuesta. Los temas morales que te hace vivir.

» LO PEOR

Resulta demasiado repetitivo en sus mecánicas con el paso de la horas de juego.

Te gustará + que... DON'T STARVE

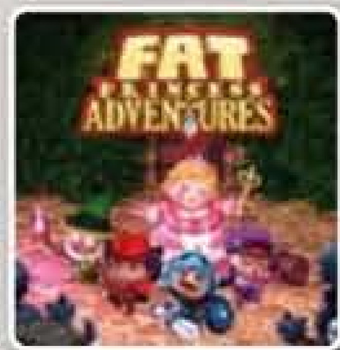


Te gustará + que... TROPICO 5



70	**» GRÁFICOS** La estética mola y es un juego indie, pero el nivel es mejorable.
72	**» SONIDO** No hay voces y las músicas escasean. Los efectos solo cumplen.
91	**» DIVERSIÓN** Es original y las decisiones y sus consecuencias enganchan.
85	**» DURACIÓN** Podemos acabar una partida en 4 horas, pero es muy rejugable.
NOTA 87	Una experiencia inolvidable y original que no llega al sobresaliente por lo repetitivo de sus mecánicas de juego.





16

Género: **ACCIÓN-RPG**
Desarrollador: **FUN BITS**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**

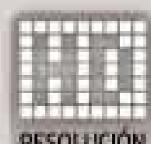

JUGADORES **1-4**


JUG. ONLINE **4**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.es.playstation.com



Los héroes de *Fat Princess Adventures* se apuntan a un RPG de acción, al más puro estilo *Diablo*, ideal para jugar en compañía.

PORQUE A NADIE LE AMARGA UN **DULCE**

Fat Princess Adventures

Cuando el reino está a punto de caer en la amargura toca ponerse el traje de héroe y repartir justicia a diestro y siniestro.

En PS3, el irreverente *Fat Princess* fue un juego de acción táctica que Fun Bits ha reconvertido en una divertida aventura de acción con tintes roleros para hasta cuatro jugadores, al más puro estilo *Diablo* o *Gauntlet*. La historia nos cuenta como la malvada Reina Amarga ha secuestrado a nuestra querida Princesa Gorda y sus amigos, por lo que la felicidad del reino está desapareciendo. Sí, nos toca acudir al rescate combatiendo contra el ejército de goblins de nuestra enemiga.

Uno de los puntos clave del juego son sus personajes. Todos nos dejan momentos desternillantes, donde los diálogos con constantes bromas absurdas brillan a un gran nivel. Así, queda claro que estamos ante una aventura desenfadada y para todos los públicos de la que disfrutarán tanto los más pequeños de la casa como los más veteranos. Su sistema de combate es mucho más simple que el de otros referentes del género y, aunque cuenta con elementos muy interesantes, como el de comer pastel para recuperar vida y volverse gordo e invencible, la acción se reduce a dos botones de ataque (uno para el arma principal y otro para la secundaria). Por suerte, los combates ganan variedad gracias a la posibilidad de cambiar la clase de nuestro héroe entre guerrero, mago, arquero e ingeniero en los puntos de con-



La Princesa Gorda y sus soldados se enfrentan al ejército Goblin de la Reina Amarga.

¡AL **RESCATE** DE LA PRINCESA GORDA!

La princesa más rechoncha ha sido secuestrada y la amargura amenaza con conquistar todo el reino. Menos mal que estamos aquí para salvarla tanto a ella como a sus amigos y convertirnos en auténticos héroes.



1 **LA REINA AMARGA.** Ha secuestrado a la risueña Princesa Gorda y sus amigos. Nuestro objetivo es rescatarla combatiendo contra el mal.



2 **HÉROES.** Podemos crear nuestro personaje y seleccionar entre 4 clases: guerrero, arquero, mago e ingeniero. Podemos personalizarlo.



3 **¡A LUCHAR!** La acción es constante a lo largo de todo el juego y es muchísimo mejor si jugamos en compañía de hasta tres amigos.



■ Para ayudar a la Princesa Gorda nos tocará pelear convertidos en guerreros, magos, arqueros o ingenieros. Mejor con amigos.



■ Los escenarios suelen ser coloridos y alegres, pero también hay mazmorras más oscuras y llenas de peligros.



■ Los jefes finales ponen las cosas mucho más difíciles con sus ataques especiales. Pero siempre tienen algún punto débil.





El modo multijugador de *Fat Princess Adventures* es de lo mejor para pasar el tiempo junto a tres amigos.

trol del mapa. Cada clase cuenta con su propio equipo, que se consigue al acabar con los enemigos o al abrir cofres y todos los objetos son mejorables. Para equiparnos desplegamos un práctico e intuitivo menú con el panel táctil del DualShock 4. Y es que los desarrolladores han puesto mucho mimo en que la personalización de los personajes sea rápida, con un montón de objetos con los que dar un aspecto divertido a nuestro héroe, como barbas, peinados, gafas...

En cuanto al apartado técnico, *Fat Princess Adventures* destaca especialmente a nivel sonoro. El título está en perfecto castellano y el doblaje es de lo mejorcito que podemos encontrar en PS4, haciendo que las risas sean constantes en las reuniones con amigos en casa. Además, la música encaja a la perfección con el aire desenfadado de los enfrentamientos. Por desgracia, el apartado visual no rinde al mismo nivel. Los gráficos, aunque coloridos y simpáticos, no suponen ninguna revolución. Tampoco se puede decir que brille en variedad y sus 7 u 8 horas de duración se pueden hacer bastante repetitivas si se juega en solitario.

Eso sí, el apartado multijugador de *Fat Princess Adventures* es de lo mejor para pasar el tiempo con los amigos, ya sea jugando en la misma consola sin pantalla partida, ya sea aprovechando sus funciones online, o mezclando ambas. Así que, si estáis buscando una aventura para PS4 que no os haga pensar demasiado, que os saque una sonrisa y que ofrezca diversión en compañía, *Fat Princess Adventures* es vuestro juego.



■ Los Puntos de control están repartidos por todo el reino y nos permiten cambiar la clase del héroe en cualquier momento.



■ Al comer pastel se recupera salud. ¡Si la tenemos llena nos volvemos gordos e invencibles durante un rato!

» AFRONTANDO TODO TIPO DE **PELIGROS**

Ser un héroe no es una tarea fácil. Además de rescatar a la Princesa Gorda y a sus amigos tenemos que hacer frente a un montón de peligros que pueden acabar con nosotros en un abrir y cerrar de ojos. Más vale estar preparados y atacar siempre con nuestras mejores armas.



GOBLINS. Son los enemigos principales, pero no los únicos a los que nos tenemos que enfrentar. También hay osos, arañas...



JEFES FINALES. La Reina Amarga cuenta con un montón de generales en su ejército. Hay que estudiar sus debilidades.



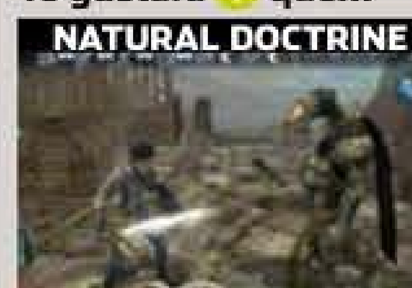
TRAMPAS. Hay un montón de trampas por todo el reino: Barriles explosivos, minas, plantas con pinchos. ¡Mucho ojo!

VALORACIÓN

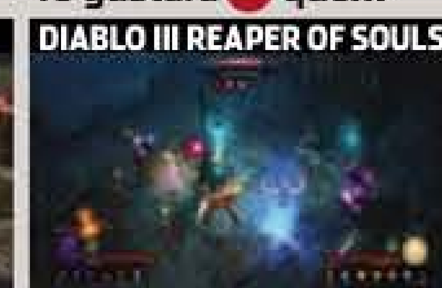
» LO MEJOR
Su multijugador, el doblaje y su humor hacen que lo pasemos en grande.

» LO PEOR
Sus combates son algo repetitivos y pierde mucho al jugar en solitario.

Te gustará + que...
NATURAL DOCTRINE



Te gustará − que...
DIABLO III REAPER OF SOULS



70	**» GRÁFICOS** Simpáticos y coloridos pero sin llegar a aportar nada nuevo.
88	**» SONIDO** Un doblaje fantástico con una música bastante interesante.
75	**» DIVERSIÓN** Jugar en compañía es la bomba pero en solitario pierde mucho.
75	**» DURACIÓN** Entre 7 y 8 horas de juego que no invitan demasiado a rejugar.
NOTA 76	Una aventura desenfadada y repleta de humor ideal para jugar con amigos y sacar el niño que tenemos dentro.





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **QUANTIC DREAM**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**


JUGADORES 1-2


JUG. ONLINE NO


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY NO


RESOLUCIÓN 1080 P

http://es.playstation.com



Jodie es la protagonista de esta aventura interactiva con toques paranormales .

VIVE, AMA Y **SIENTE** EN COMPAÑÍA DE JODIE Y AIDEN

Beyond: Dos Almas

La última aventura interactiva de David Cage salta a PS4 para que revivamos la historia de Jodie y Aiden con mejores gráficos y en orden cronológico.

En el año 2013, *Beyond Dos Almas* salía en PS3 para demostrar todo el potencial gráfico de la consola de Sony. Una historia emotiva que nos hablaba de temas tan cercanos como el descubrimiento, la madurez y la muerte. Dos años después, la aventura protagonizada por Jodie Holmes y Aiden, una niña de 8 años y un ente paranormal a los que vemos crecer durante 15 años, se estrena en PS4 con mejoras.

La principal novedad es la posibilidad de recorrer la historia por orden cronológico. Esto ayuda a empatizar mucho más con los personajes y genera menos confusión en el jugador, ya que vamos conociendo la historia al mismo tiempo que Jodie. La segunda novedad la encontramos al final de cada episodio en donde aparece una comparación de estadísticas con otros jugadores en función de nuestras decisiones. También, se ha añadido el DLC "Experimentos avanzados" que nos ofrece 30 minutos más de juego y, por último, se han pulido las mecánicas de combate para que resulten más complicadas. En cuanto a los gráficos, lucen mejor que antes y cuentan con una mayor nitidez gracias al nuevo motor gráfico de Quantic Dream que permite más desenfoques, profundidad de campo y sombras suavizadas, así como efectos especiales más espectaculares. Pero, en definitiva, es el mismo juego de PS3 con sus fallos (poca influencia de nuestras decisiones) y virtudes: una historia y unos personajes que siguen cautivando y emocionando.



Un juego con tintes cinematográficos que cuenta con Willem Dafoe y Ellen Page en sus papeles principales.



Crecemos junto a Jodie, en un viaje emocional que hace reflexionar sobre problemas de nuestra sociedad.

» ASÍ ES MI VIDA Y LA DE MI **ENTE PARANORMAL**



1 **¿QUEDAMOS?** Las conversaciones con otros personajes y la toma de decisiones son la parte esencial de la aventura.



2 **ENFRÉNTATE AL BOTÓN.** Con el uso de Quick Time Events y movimientos del joystick superamos los momentos de acción.



3 **EL OTRO LADO.** En ciertos momentos manejamos a Aiden con el que podemos ayudar o fastidiar a Jodie. Puede controlar las mentes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Poder jugar en orden cronológico y el aumento de dificultad en los combates.

» LO PEOR
Una remasterización precipitada, no aporta novedades para los que jugaron en PS3.

90	**» GRÁFICOS** Rozan la perfección, las heridas y los golpes duelen más que nunca.
85	**» SONIDO** En castellano y con una BSO de Hans Zimmer embriagadora
80	**» DIVERSIÓN** Una trama muy bien expuesta con variadas situaciones.
78	**» DURACIÓN** 8-10 horas que se pueden ampliar para descubrir los distintos finales
NOTA 85	*Beyond Dos Almas* nos vuelve a ofrecer una envolvente trama y buenos gráficos. Ideal si no lo jugaste en PS3.










Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **SCE CONNECTED CONTENT**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **20,99 €**

JUGADORES **1-4** | JUG. ONLINE **1-10**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO** | RESOLUCIÓN **1080 P**

www.es.playstation.com



Acción intensa de corte multijugador es lo que nos espera en *Hardware Rivals*, que apuesta por la diversión directa sin demasiadas complicaciones.

¡ENCIENDE EL ROUTER Y **SUBE AL TANQUE**, SOLDADO!

Hardware: Rivals

Unas intensas batallas online a bordo de vehículos pesados es la propuesta de unos de los primeros títulos exclusivos para PS4 de 2016.

Tras el éxito de *Rocket League* y su mezcla fútbol y conducción, *Hardware: Rivals* pretende subirse al carro (o al tanque, mejor dicho) de las partidas online en PSN. Su fórmula es muy sencilla: con un planteamiento totalmente enfocado al multijugador, el juego nos propone subirnos a bordo de diferentes vehículos pesados armados hasta las llantas y participar en partidas online de hasta 10 jugadores simultáneos en las que prima la acción. Hay 4 modos de juego disponibles: A muerte (todos contra todos), A muerte por equipos, dominación (una suerte de captura la bandera) y eliminación, en el que gana el último jugador en permanecer con vida tras tres rondas. Lo cierto es que el número de modalidades es tan reducido como su originalidad, pero al menos es bastante sencillo encontrar partidas en cualquiera de ellas. Y es que los miembros de PlayStation Plus podemos descargarlo gratis durante el mes de enero.

Ya en el campo de batalla, todos los vehículos disponen de una ametralladora con munición ilimitada y con la posibilidad de recoger armas secundarias, como misiles de seguimiento, que están en puntos concretos de los mapas. Además, cada arena dispone de un arma de destrucción masiva, como un "air strike", que puede activarse para sembrar el caos. Con estas sencillas premisas, las batallas de *Hardware: Rivals* resultan muy divertidas en sus primeros compases, pero pierden fuelle debido a su escasez de opciones. Eso sí, seguramente se vayan ampliando poco a poco.



Los objetos de salud y armas secundarias siempre aparecen en los mismos puntos de los mapeados.



Con la experiencia y puntos acumulados podemos modificar, de forma muy sencilla, vehículos y pilotos.

SALTA A LA **ARENA DE COMBATE**



1 **MAPAS.** Hay 4 arenas. Todas tienen elementos como rampas, búnkeres o lugares en los que escondernos para atacar por sorpresa.



2 **ÍTEMS.** Podemos recuperar salud o incrementar nuestro escudo encontrando y recogiendo los correspondientes potenciadores.



3 **ARMAS.** Además de la torreta principal ilimitada, recogemos armas secundarias con una capacidad destructiva mucho mayor.

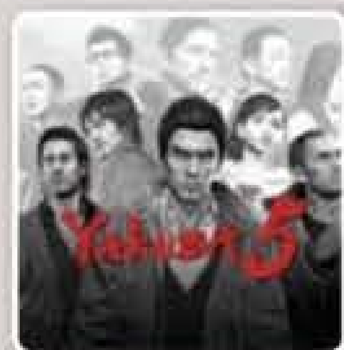
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Partidas muy intensas y repletas de acción sin complicaciones. ¡Apunta y dispara!

» LO PEOR
Ahora mismo hay pocos vehículos, mapas u opciones de personalización.

75	**» GRÁFICOS** Arenas pequeñas y algo vacías, pero es muy fluido y se agradece.
70	**» SONIDO** Machaconas melodías, de corte electrónico y efecto correctos.
73	**» DIVERSIÓN** Divierte las primeras horas, pero sus pocas opciones le pasan factura.
75	**» DURACIÓN** Es posible echarle horas ilimitadas, si te llegas a enganchar.
NOTA 74	**Intensas batallas multijugador que resultan escasas en opciones. Esperemos que Sony amplíe pronto su oferta.**





18

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **YAKUZA STUDIO**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **JAPONÉS**
BLU-RAY **NO** | RESOLUCIÓN **720 P**

yakuza.sega.com/



La quinta entrega de *Yakuza* se desarrolla en cinco ciudades, a través de los ojos de cinco protagonistas.

EL JUEGO DEL QUE ESTÁN HECHOS **LOS SUEÑOS**

Yakuza 5

Su llegada a Occidente tenía visos de convertirse en pesadilla, pero la mayor maravilla de la historia reciente de Sega está por fin aquí, en toda su gloria.

Yakuza acaba de cumplir diez años y, para celebrarlo, en Occidente hemos recibido, por fin, su quinta entrega numerada, que salió en Japón en 2012. Nos llega sólo en formato digital, con voces en japonés y textos en inglés, lo cual es una lástima, pero sabiendo lo mal que vendieron las anteriores entregas por estos lares, pese a su excelsa calidad, hay que dar hasta las gracias.

Como es habitual en la saga, *Yakuza 5* cuenta con un argumento que nos traslada a los bajos fondos de Japón, con el Clan Tojo buscando alianzas para sobrevivir, lo que repercutirá en la vida de los cinco personajes protagonistas. A cuatro ya los conocemos de las entregas previas (Kazuma Kiryu, Taiga Saejima, Shun Akiyama y Haruka Sawamura), mientras que el otro, Tatsuo Shinada, un exjugador de béisbol, hace su debut. El argumento está lleno de giros que hacen que se vayan enlazando sucesos sin ninguna conexión aparente entre sí. Si vamos al grano, la historia dura la friolera de 35 horas.

La vastedad de *Yakuza 5* es digna de elogio, pues no sólo ofrece cinco protagonistas jugables, sino también cinco ciudades: Kamurocho, Sotenbori, Nagasugai, Tsukimino y Kineicho. Las dos primeras son viejas conocidas, pero las otras tres, inspiradas en Fukuoka, Sapporo y Nagoya, se han hecho para la ocasión. Esas cinco urbes son mundos abiertos que podemos recorrer libremente, ya sea para avanzar en el hilo principal o para cumplir las decenas de misiones secundarias que

La historia es estanca, pero, para entender las motivaciones de algunos personajes, es aconsejable haber jugado las entregas previas.

UNA **AVENTURA DE CINE** QUE SE ATREVE CON TODO



① **VÍDEOS.** Hay horas de diálogos y en la trama participan, sin exagerar, medio centenar de personajes, la gran mayoría con un carisma inigualable.



② **SANDBOX.** El desarrollo aúna numerosas mecánicas: exploración, combates, minijuegos... Hay misiones secundarias para semanas y semanas.



③ **BEAT'EM UP.** Los combates nos enfrentan a múltiples oponentes. Cada personaje tiene un estilo, asociado a un sistema de mejora de habilidades.



La violencia está a la orden del día. En modo "Heat", se pueden ejecutar infinidad de remates, especialmente si usamos un objeto.



El tono general es muy serio, pero también hay sitio para las "japonesadas", muy propias del productor, Toshihiro Nagoshi.



Las secciones de Haruka se centran, sobre todo, en batallas de baile y canto en las que hay que acertar con los QTE.





Si ya habíais guardado la PS3 en el trastero, haríais bien en sacarla y jugar a su última maravilla: *Yakuza 5*.

albergan, y que completar lleva mucho más tiempo que acabar la propia historia.
Como de costumbre, los combates tienen un gran protagonismo. Cada personaje tiene un estilo muy diferenciado: Saejima usa mucho los puños, Akiyama tira de patadas, Shinada es muy dado a los placajes y Kazuma es el más equilibrado. En el caso de Haruka, no hay luchas físicas, sino batallas de baile y canto que se resuelven pulsando las ristras de botones que van apareciendo en pantalla.
Como decíamos, *Yakuza 5* es la entrega más vasta de la saga, y eso se refleja también en algunas actividades esporádicas, como conducir un taxi o cazar animales. Cómo no, los célebres y adictivos minijuegos también se han ampliado y, al acabar la aventura, se desbloquea un modo adicional con treinta misiones.

Al ser un juego de PlayStation 3, puede que *Yakuza 5* no llame mucho la atención hoy en día, y más siendo de hace tres años, pero la calidad de las escenas de vídeo es brutal, por no hablar de lo lograda que está la ambientación en los "barrios rojos" de las principales ciudades de Japón. Eso sí, hay algo de "popping" cuando vamos corriendo por la calle y alguna caída de la tasa de imágenes. En cuanto al apartado sonoro, las voces están en japonés, pero la banda sonora es muy polivalente: puede que el pop nipón no os guste, pero también hay algunas melodías de piano y de guitarra que acompañan genialmente a ciertas escenas. Si ya habíais guardado la PS3 en el trastero, haríais bien en sacarla y jugar a su última maravilla.



Hay minijuegos a gogó: cocinar ramen, karaoke, billar, dardos, béisbol, batallas de bolas de nieve, ligues en clubes de alterne...



En el Club Sega nos esperan dos recreativas: *Virtua Fighter 2*, y *Taiko Drum Master*. A priori, la primera tiene soporte para online.

ESCAPANDO DE LOS LUGARES COMUNES

Algunos de los protagonistas de *Yakuza 5* tienen asociadas actividades que se escapan de lo rutinario y que suponen una gran novedad dentro de la saga. Hay algunas que son obligatorias para avanzar en la historia, pero están planteadas, más bien, como misiones secundarias.



TAXI. Kazuma puede hacer carreras, para lo que hay que evitar frenazos, parar en los semáforos, poner el intermitente...



CAZA. Saejima ha de subir a una montaña nevada en busca de un oso y otras criaturas, con una escopeta de apuntado subjetivo.



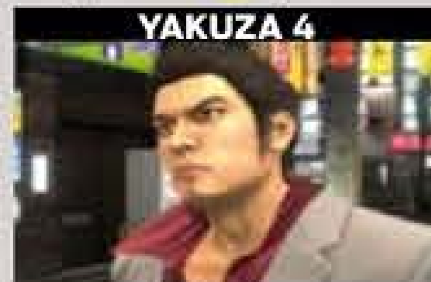
FAMA. Haruka es una "pop idol", por lo que debe participar en eventos con fans: estrechar manos, cuestionarios televisivos...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia, larga y apoyada en personajes de gran carisma. Lo variado del desarrollo.

» LO PEOR
Sólo llega en formato digital, con voces en japonés y textos en inglés. Fallitos gráficos.

Te gustará + que... YAKUZA 4



Te gustará + que... SLEEPING DOGS



90	**» GRÁFICOS** Hay fallitos, pero es como viajar a Japón, y los vídeos son de cine.
80	**» SONIDO** Las voces están en japonés, pero la banda sonora tiene momentazos.
96	**» DIVERSIÓN** Hay pocos juegos que aúnen tantas mecánicas. Ojo a los minijuegos.
95	**» DURACIÓN** Sólo la historia ya dura 35 horas. Añadid muchas más para el 100%.
NOTA 93	Llega en inglés y sólo en digital, pero es tan mastodóntico y tan especial que sería un crimen de la yakuza no rendirle honores.








Género:
ROL
Desarrollador:
NIHON FALCOM
Editor:
NIS AMERICA
Lanzamiento:
30 ENERO
Precio PS Vita:
34,99 €
Precio PS3:
34,99 €

JUGADORES **1** · ONLINE / WIFI **NO**




TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

http://trailsofcoldsteel.com



Casi 3 años después de salir en Japón, nos llega esta historia sobre un grupo de héroes que debe formarse en una academia militar.

FÓRMATE PARA SER EL MEJOR **GUERRERO**

The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel

La Clase VII está formada por valientes y poderosos jóvenes en busca de un lugar en el Imperio de Erebonia. ¿Estás entre ellos?

La Escuela Militar Thors abre sus puertas un curso más a aquellos alumnos que deseen entrenarse para servir al Imperio de Erebonia. Entre ellos destacan los nueve jóvenes que forman la primeriza Clase VII. De la mano de Rean vamos conociendo todo lo que se esconde detrás de los diferentes estilos de combate, el trabajo en equipo y el poder de la amistad. Todo ello durante el año escolar, pues nuestro calendario se va encargando de indicarnos en qué día estamos.

***Trails of Cold Steel* es un JRPG en tercera persona que tiene un aire clásico** y en el que los largos combates por turnos son la piedra angular del desarrollo. En nuestro equipo siempre habrá cuatro miembro y conocer las distintas habilidades de todo los personajes será básico para elegir a nuestro grupo. Aparte de los ataques principales, todos los miembros de la Clase VII tienen un sistema de orbes que debemos ir rellenando para aprender más y mejores habilidades. Además, el sistema Tactical Link ofrece la posibilidad de que dos personajes realicen ataques conjuntos. Gráficamente, *Trails of Cold Steel* ofrece una más que aceptable estética manganime que queda a veces eclipsada por los dientes de sierra, el popping y los extensos tiempos de carga. Un juego dirigido especialmente a los fans del género JRPG que quieran vivir una aventura diferente en la que la vida de estudiante y guerrero se dan la mano. A pesar de sus carencias gráficas, el título puede presumir de tener una extensa historia.



Cada personaje cuenta con un ataque final que puede variar el resultado de los combates por turnos.



Los orbes son nuestros mejores aliados. Gracias a ellos adquirimos nuevas habilidades.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia. La estética y personalidad de los héroes y el sistema de combate.

» LO PEOR
Eternos tiempos de carga, errores técnicos (popping, dientes de sierra). Sin traducir.

68	**» GRÁFICOS** Coloridos y de estilo manganime. Dientes de sierra muy presentes.
70	**» SONIDO** Canciones de tinte medieval y épico que cumplen con su función.
70	**» DIVERSIÓN** Tras varias horas el lento desarrollo puede desesperar.
85	**» DURACIÓN** La historia principal lleva unas 30 horas. Súmale las misiones extra...
NOTA 71	Dirigido a los seguidos más acérrimos de los JPRG. Ofrece una buena historia aunque un desarrollo algo caótico.

DMUCHO MÁS QUE UNA **ESCUELA MILITAR**



1 **HAZ AMIGOS.** Conseguir un buena sincronía con nuestros compañeros es importante, por lo que debemos pasar tiempo con ellos.



2 **TAREAS DE TODO TIPO.** En los días en los que no hay clase toca colaborar con el Consejo de Estudiantes realizando misiones.



3 **MINIJUEGOS PARA TODOS LOS GUSTOS.** Cartas, pesca... hay muchas actividades para pasar un rato divertido en la Academia Militar Thors.





Género:
VISUAL NOVEL

Desarrollador:
PIGEONATION INC./MEDIATONIC

Editor:
DEVOLVER DIGITAL

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
9,99 €

Cross Buy:
PS VITA-PS4



JUGADORES **1**



ONLINE / WIFI **NO**



TEXTOS **INGLÉS**



VOCES **NO**

FUNCIONES
Pantalla táctil

www.devolverdigital.com



■ *Holiday Star* es una "visual novel" que amplía la historia de *Hatoful Boyfriend* con una trama de lo más navideña sin renunciar nunca al humor más surrealista.

AMPLIANDO NUESTRO **NIDO DE AMOR**

Hatoful Boyfriend: Holiday Star

Las "palomas amorosas" vuelven a casa por Navidad en otra disparatada "visual novel" que por desgracia está por debajo de lo que ofreció la original.

Hace unos meses una disparatada propuesta sacudía nuestras consolas. En *Hatoful Boyfriend* asumíamos el rol de una humana que ingresa en un instituto para pájaros con el objetivo de ligar con ellos. Esta idea tan surrealista tuvo una acogida tan sorprendente como el giro que se ocultaba tras su verdadero final, lo que dio lugar a esta segunda entrega, que en realidad tiene lugar en mitad de los acontecimientos ocurridos en aquella, lo que exige que hayamos disfrutado del primero para entenderla bien y no sufrir "spoilers".

Avisado esto, *Hatoful Boyfriend: Holiday Star* es otra "visual novel" que, apoyándose en escenas semiestáticas, nos narra una historia como si fuese una novela (de ahí su nombre) y en momentos puntuales nos permite tomar decisiones que llevarán dicha historia por unos derroteros u otros. En esta ocasión, la trama se estructura en cuatro capítulos principales (más otros seis más cortos), aparte de una especie de programa de radio en el que los propios protagonistas nos hablan de lo que pasa en los juegos. Y vuelve a estar protagonizada por la humana del primer *HB* que, entre pájaros de todo tipo, en lugar de buscar el amor ahora debe encontrar a los que están robando los árboles de Navidad. La trama, igualmente surrealista y repleta de humor, no ofrece tantos giros y sorpresas como la original y da menos de sí. Pero lo peor es que esta vez no llega traducida al castellano. Eso sí, sigue siendo "cross buy" (por 9,99 euros lo tienes en PS4 y PS Vita) y "cross save".



■ La historia se apoya en escenas semiestáticas con abundante texto y sin voces. Te tiene que gustar leer.



■ Aparte de la historia, hay un programa de radio donde los protagonistas hablan sobre el juego. Desternillante.

» QUE NO SE APAGUE LA **ESTRELLA** DE LA NAVIDAD



① **TRAMA NAVIDEÑA.** Alguien está robando los abetos navideños y tendremos que investigar para dar con los culpables. Así arranca el "juego".



② **DECISIONES.** Ponemos "juego" entre comillas porque la mayoría del tiempo nos lo pasaremos leyendo... A veces hay que tomar decisiones.



③ **SURREALISMO.** Nuestras decisiones harán que la historia avance por unos derroteros u otros... aunque siempre con el humor por bandera.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los fans del primero disfrutarán con otra surrealista historia que amplía la original.

» LO PEOR
No sorprende como el anterior y su historia no da tanto de sí (y no está en castellano).

55	**» GRÁFICOS** Repiten la escenas semiestáticas que ya vimos en el anterior.
75	**» SONIDO** Efectos de sonido que acompañan bien a la "acción". No hay voces.
70	**» DIVERSIÓN** Como si se tratase de un libro, la clave es que te atraiga la historia.
78	**» DURACIÓN** Más corto y con menos "chicha", es más una expansión que un juego.
NOTA 58	**Si disfrutaste con el primero, no podrás resistirte... aunque no tiene la profundidad de aquél y esta vez no llega en castellano.**

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS4, PS3 y PS VITA.

THRUSTMASTER **T150 FORCE FEEDBACK**

TIPO	**VOLANTE**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**199,99 €**
WEB	**WWW.THRUSTMASTER.COM/ES**

Un gran volante de gama media

Un nuevo volante de Thrustmaster que viene a llenar el enorme hueco existente entre el modesto T80 y el lujosísimo T300RS.

» **ANCLAJE.** Sólo se puede amarrar a una mesa o escritorio mediante una sargenta, la mejor opción por estabilidad para cualquier volante con force feedback, como este.

» **ERGONOMÍA.** Aro de tamaño medio revestido de goma parcialmente y agradable al tacto. Los botones L2 y R2 quedan a nuestro alcance, pero no así los demás, aunque no los usaremos demasiado. Las palancas de cambio tipo F1 son enormes y metálicas, perfectas.

» **PEDALES.** Plataforma de tamaño adecuado para unos pedales cuya inclinación podemos regular a nuestro antojo. Su tacto es bastante duro pero se agradece pues permite una mejor regulación el la pisada.

» **SENSIBILIDAD Y FORCE FEEDBACK.** Su ángulo de giro es ajustable (y por tanto su sensibilidad) y el force feedback es realmente contundente (necesita enchufarse a la red). No llega al nivel de su hermano el T300RS pero anda cerca. Una maravilla que encantará a los "pilotos".

» **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Se puede usar con PS3 y PS4 y con distintas palancas de cambio y pedales más profesionales que ofrece Thrustmaster. La consola reconoce perfectamente el periférico lo que facilita mucho su puesta en marcha y ahorra quebraderos de cabeza.

» **DISEÑO Y ACABADO.** La mezcla de plásticos de calidad media con el metal de las palancas de cambio redondean un buen conjunto general que destila robustez y buen hacer. Diseño sobrio aunque existe una versión "ferrarista" más llamativa y con las mismas características.



Así de elegante es el volante T150 de Thrustmaster. Cuando lo agarres, no querrás soltarlo.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Un excelente volante por un elevado pero justo precio para todo lo que ofrece. Ideal si eres muy fanático del pilotaje pero no quieres gastarte lo que vale el T300RS.

[Y ADEMÁS]

PS4 89,99 € SONY WWW.PLAYSTATION.ES

» Auriculares con micrófono

Ya están disponibles los nuevos auriculares estéreo con micrófono para PS4. Son ligeros e incluyen la tecnología de reducción de ruidos AudioShield. Pero hay modelos mucho mejores que cuestan lo mismo...



» **VALORACIÓN: BUENA**

PS4 19,95 € SONY WWW.PLAYSTATION.ES

» Carcasa HDD Cover PS4

Dale un toque de color y personalidad a tu PS4 con estas carcasas oficiales de sencillo montaje y con unos cuantos colores ya disponibles (Oro, Plata, Naranja Neón, Azul, Rojo y Blanco Glacial). por 19,95 euros. Todo un filón por explotar...



» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PS4 4,95 € WOXTER WWW.WOXTER.ES

» Grips+Triggers+Handholders

Todos conocemos los puntos flacos del Dual Shock 4 y en Woxter también lo saben. Por eso han creado este pack que incluye dos protectores de sticks (muy necesarios), dos protectores de gatillos y dos fundas antideslizantes (más prescindibles) a un precio muy ajustado.



» **VALORACIÓN: BUENA**

GAMEPAD **GATOR CLAW** PARA PS4

TIPO **GAMEPAD**
COMPATIBLE **PS4**
COMPAÑÍA **SUBSONIC**
PRECIO **49,95 €**
WEB **WWW.SUBSONIC.COM**

Por fin hay una alternativa al Dual Shock 4

Si buscas un segundo mando algo más económico que el Dual Shock 4, echa un vistazo a este gamepad, el primer clónico para PS4.

» ERGONOMÍA. El mando Gator Claw para PS4 es algo más "gordo" que un Dual Shock 4, aunque una vez te acostumbras resulta bastante cómodo ya que "llena" la mano. Los materiales usados son de calidad más que decente y el acabado es bueno, con un toque "rugoso" en las asideras para que no resbale.

» BOTONES. Antes de comenzar, conviene aclarar que el panel central funciona como un botón y no tanto como touch pad, lo que supone un serio "recorte" en sus prestaciones si lo comparamos con el Dual Shock 4. Nada que objetar en cambio al resto de botones frontales. Y lo mejor son los gatillos, con un diseño curvado pensado para que no resbalen.

» STICKS Y CRUCETA. Lo primero que llama la atención en este apartado es que, a diferencia del mando oficial de Sony, el gamepad Gator Claw tiene los sticks colocados de forma asimétrica (al estilo del mando de la las consolas de Microsoft). Una configuración muy del agrado de muchos jugadores y que puede ser una de las características que nos hagan decantarnos por este modelo. Por desgracia, la cruceta no se cuenta entre ellas, pues es bastante mediocre. Afortunadamente los sticks sí ofrecen un buen tacto y al ser cóncavos resultan de lo más cómodo.

» CABLE. ¿Cable? Pues sí amigos, con el Gator Claw nunca os quedaréis sin batería porque no es inalámbrico. Al menos su cable es largo (3 metros).

» VIBRACIÓN. No defrauda, aunque en este apartado también preferimos el Dual Shock 4.

» VALORACIÓN: BUENA

Si te resulta cómoda la colocación asimétrica de los sticks y no te importa que no sea inalámbrico, échale un ojo. Aunque lo vemos algo caro viendo lo que ofrece.



■ Su disposición recuerda a los mandos de las consolas de Microsoft, pero tened en cuenta que lleva cable y que el panel central funciona como un simple botón.

HEADSET **TURTLE BEACH SW BATTLEFRONT SANDTROOPER**

TIPO **AURICULARES ESTÉREO**
COMPATIBLE **PS4**
COMPAÑÍA **TURTLE BEACH**
PRECIO **89,90 €**
WEB **WWW.TURTLEBEACH.ES**

Déjate seducir por el lado oscuro con este headset

Para los seguidores del Imperio galáctico, Turtle Beach lanza un modelo de gama media para "meter miedo en los corazones de la escoria Rebelde allá donde estén" (según indican literalmente). Y además ofrecen un buen rendimiento.

» CALIDAD DE SONIDO. El headset Turtle Beach Star Wars Battlefront Sandtrooper se encuadra en el grupo de medio dentro de la gama de Turtle Beach. Eso significa un sonido bastante digno pero que no destaca en nada en particular: graves y altas frecuencias modestas y una ecualización "todoterreno" pero bastante acertada. El micro recoge muy bien nuestra voz y, como es habitual, es extraíble y orientable, para una mayor comodidad.

» CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Se conecta al pad con un mini-jack y el pequeñísimo mando del cable permite regular volumen y silenciar el chat. Son "plug and play" y no requieren de más ajustes. Las instrucciones son claras y sencillas. Sólo son compatibles con PS4.

» ACABADO. Los plásticos no dan mucha sensación de calidad pero a pesar de ello los auriculares parecen robustos al tacto y al trato. Son bastante ligeros, pero quizás aprieten un poco más de la cuenta al principio, aunque nada muy grave. Las almohadillas de las cúpulas son de tela, lo que hace que no den calor y permiten un aislamiento óptimo, aunque esto último nos hará hablar más alto, probablemente. Está diseñado con motivos del último juego de EA *Star Wars Battlefront* y las placas de plástico de las cúpulas son extraíbles e intercambiables. En fin, que el headset Turtle Beach Star Wars Battlefront Sandtrooper es un producto sencillo que cumple muy bien las expectativas del jugador medio. No destaca en nada en concreto pero tampoco presenta defectos destacables. Y luce un diseño realmente molón, reconozcámoslo.

» VALORACIÓN: BUENA

No es la opción más barata dentro de la gama media, pero si te gusta Star Wars y te quieres dejar seducir por su atractivo diseño, es una buena elección.



■ Su diseño está inspirado en los Sandtroopers. Incluso tiene el "camuflaje" típico.

DESCUBRE LOS MEJORES **JUEGOS DE ROL DE ACCIÓN**

ESCOGE TU ROL EN PS4

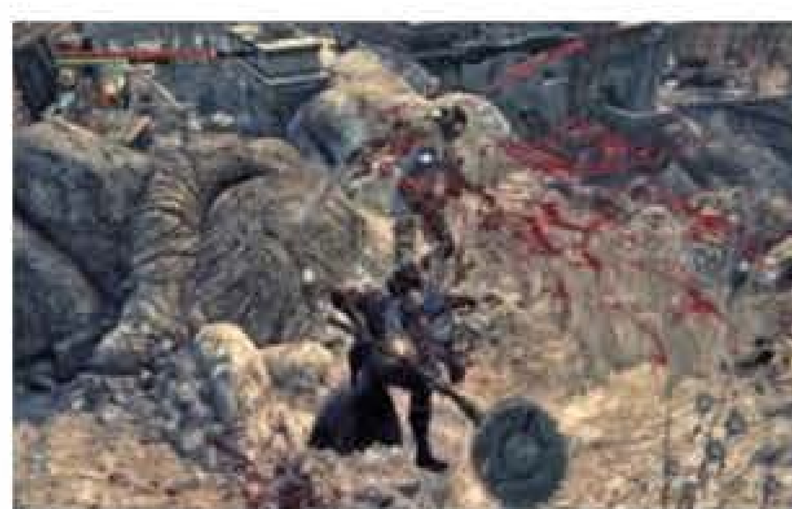
ANALIZAMOS:
- BLOODBORNE GOTY
- BOUND BY FLAME
- DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN
- DRAGON AGE INQUISITION
- FALLOUT 4
- LORDS OF THE FALLEN
- RISEN 3
- THE WITCHER III

El protagonismo del rol de acción es inversamente proporcional al del rol por turnos. Como la oferta cada día es más amplia, y de grandísima calidad, te damos todos los datos necesarios para que descubras el papel que mejor se ajusta a tus gustos roleros.



■ *Bloodborne* es un juego redondo que, en esta edición GOTY, ya es irresistible.





UNA PESADILLA MORTAL QUE ES UN **SUEÑO** JUGABLE

Bloodborne GOTY



16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **FROMSOFTWARE**
Editor: **SONY**
Precio: **59,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **1-5** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**

Dicen que sólo hay una verdad en esta vida: que todos morimos tarde o temprano. Aquí morimos tarde, temprano, saltando, luchando, explorando...

» **HISTORIA.** Los seguidores de FromSoftware ya sabréis que sus juegos no tienen casi diálogos ni escenas cinemáticas y que nadie nos cuenta qué está pasando. Esas "ausencias" crean un halo de misterio que nos "obliga" a seguir jugando para descubrir algún detalle más, por pequeño que sea. Su trama resulta interesante y completa pero no podemos decir que esté a la altura narrativa de otros juegos.

» **COMBATES.** Una auténtica delicia. El sistema ha cambiado con respecto a los *Souls*, abandonando el esquema bloqueo-ataque por el de esquive-ataque, haciendo que las peleas sean mucho más fluidas. Además, como es habitual con los juegos del estudio nipón, el control responde a la perfección. El tempo con el pulsamos los botones vuelve a ser la clave de nuestra supervivencia.

» **ESENCIA ROLERA.** No tenemos tanta libertad de exploración como en otros grandes del género (e incluso menos que en otros *Souls*) pero la progresión de nuestro héroe es puro rol de lápiz y papel y las diferencias entre usar unas armas u otras son geniales. Lo malo, por ponerle algo, es la escasez de misiones secundarias o un diseño de niveles algo más lineal de lo que nos gustaría.

■ Nuestro cazador debe acabar con la plaga de la vieja sangre que está asolando las calles de Yharnam.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Un reto bestial, por su dificultad, pero también con un control, un diseño artístico y un desarrollo sobresalientes.



■ *Bound by Flame* reúne todos los elementos roleros, pero falla como conjunto.





UN HÉROE **QUEMADO** EN UN MUNDO DE HIELO

Bound by Flame



16

Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **SPIDERS**
Editor: **FOCUS HOME**
Precio: **54,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

El primer RPG de acción de PS4 está lleno de tópicos y técnicamente es flojo pero las llamas que irradia su héroe consiguen iluminarnos un poco.

» **HISTORIA.** Nuestro mundo está asolado por culpa de unos muertos vivientes que se parecen demasiado a los de *Juego de Tronos* y nuestro héroe se ve "maldecido" por un demonio de fuego que le posee pero que también le otorga poderes sobrehumanos. Una colección de tópicos bestial pero entretenida.

» **COMBATES.** Entre las habilidades pirománticas de nuestro héroe/demonio o la capacidad para cambiar, pulsando tan solo un botón, entre luchador con espadones, hachas, martillos, etc... a merodeador con dagas y hábil con los esquives, la verdad es que las posibilidades son enormes. Lo malo es que el control y la cámara nos dan más de uno y más de dos disgustos.

» **ESENCIA ROLERA.** Puede que tenga una trama descafeinada y, desde luego, el apartado técnico está repleto de errores y mediocridades, pero sí que tiene mucho de lo que un amante del rol necesita: objetos que ir saqueando para luego crear pociones, objetos... opciones de personalización bestiales para las piezas de equipo, muchas opciones de combate, una rejugabilidad que intenta imitar a colosos como *Diablo* y compañeros de armas con los que luchar. Esa libertad choca de lleno con la realidad de un desarrollo demasiado pasillero y lineal. Una pena.

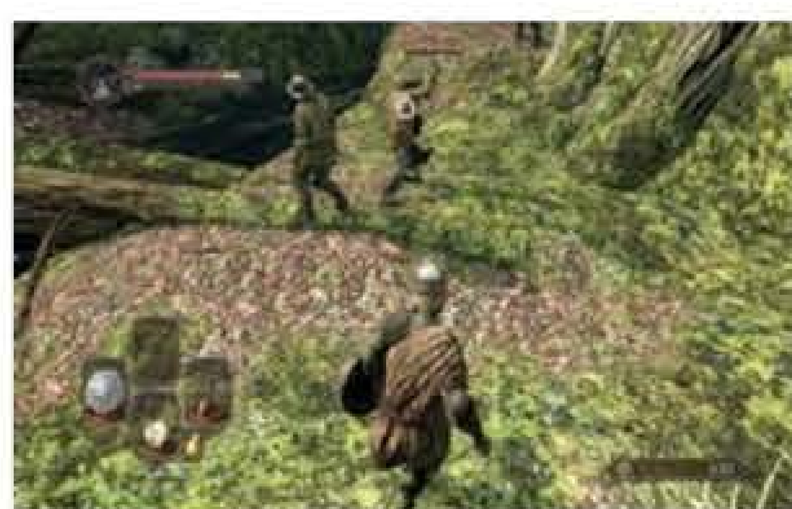
■ Un héroe endemoniado y cubierto en llamas se enfrenta a una horda de helados muertos.

» **VALORACIÓN: BUENA**
Un juego notable en cuanto a opciones pero técnicamente flojo y con unos combates aburridos y repetitivos.



Esta edición no sólo incluye los DLC, también ofrece cambios jugables y visuales.





LA REEDICIÓN DE UNO DE LOS **GRANDES** DEL GÉNERO

Dark Souls II Scholar of the First Sin



Formato: **PS4/PS3**

Desarrollador: **FROMSOFTWARE**

Editor: **BANDAI NAMCO**

Precio: **49,95 €**



La saga que cambió el rol de acción para siempre recibió una edición que incluía todos los DLC y algunos cambios jugables. Moriríamos por ella.

HISTORIA. Como en toda obra del estudio nipón nadie nos explica gran cosa y obtenemos detalles sobre lo que está sucediendo con cuentagotas. Eso sí, una vez completado el puzle argumental sobre la maldición de los huecos, los cuatro reyes y el reino de Drangleic, la trama resulta de lo más interesante.

COMBATES. Refina la fórmula del primer *Dark Souls* añadiendo opciones y cambiando el modo de saltar, por ejemplo. Estudiar las rutinas de los enemigos y realizar nuestros golpes y bloqueos en el momento indicado vuelven a ser las claves para salir vivos. Y todo eso con un control soberbio.

ESENCIA ROLERA. Aquí es donde From-Software siempre imparte una lección magistral. Cada una de las mejoras en los atributos de nuestro héroe, o hasta en una espada, supone una diferencia real y muy palpable al enfrentarnos a nuestro siguiente rival. Además, las diferencias entre mejorar unos u otros parámetros hace que juguemos de un modo muy distinto (usar escudo, no usarlo, llevar espadones...). Lo único que echamos en falta son opciones de "crafteo" o una mayor importancia de las misiones secundarias. Además, esta edición incluye todos los DLC, ofreciendo cientos de horas de juego.

Nuestro hueco héroe ha sido maldecido con revivir tras cada muerte y, sí, morimos mucho.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**

Gráficamente está en un nivel solo correcto, pero en lo jugable casi no podemos ponerle ningún pero a esta joya.



El Inquisidor no sólo es el héroe, también debe tomar decisiones, juzgar a la gente,...





LA **INQUISICIÓN** DE *DRAGON AGE* SÍ QUE ES SANTA

Dragon Age Inquisition



Formato: **PS4/PS3**

Desarrollador: **BIOWARE**

Editor: **EA**

Precio: **34,95 €**



BioWare nos vuelve a brindar un juego de rol con algunos fallos pero que resulta más completo que la inmensa mayoría de títulos del género.

HISTORIA. En este nuevo paseo por Ferelden nos ponemos en la piel del Inquisidor, el único capaz de cerrar las grietas del cielo que llenan nuestro mundo de criaturas del Velo. Las decenas de misiones secundarias, además, nos cuentan con detalle todo lo que rodea a esta trama principal e incluso no faltan las ramas argumentales de cada uno de nuestros compañeros de lucha, un clásico de BioWare.

COMBATES. Mezclan la acción directa con el hecho de que nosotros "sólo" decidimos las acciones y son los personajes las que se encaminan hasta el rival que hayamos escogido para realizar sus ataques. La vuelta de la cámara táctica, que nos permite pausar la acción para escoger qué hará nuestro grupo, hace que las batallas sean aún más estratégicas.

ESENCIA ROLERA. Bestial. Además de la vertiente táctica de los combates, tomamos decenas de decisiones (incluso juzgando a gente), hay crafteo de equipo, decenas de diálogos, misiones secundarias a porrillo, cuatro razas, tres clases, decenas de habilidades que escoger, escenarios gigantescos, dragones...

Cassandra ya apareció en la segunda entrega y aquí es uno de los personajes que controlamos.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**

Los combates pueden no gustar a todo el mundo pero la cantidad de opciones roleras que ofrece es incuestionable.



Boston nunca será tan peligroso y divertido como en la cuarta entrega de *Fallout*.





ASÍ DA GUSTO VIVIR EL **APOCALIPSIS** NUCLEAR

Fallout 4



18

Formato: **PS4**
Desarrollador: **BETHESDA**
Editor: **BETHESDA**
Precio: **49,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

El yermo de Boston está repleto de horripilantes criaturas mutadas y de peligros, pero nada de eso importa con una Nuka-Cola en la mano.

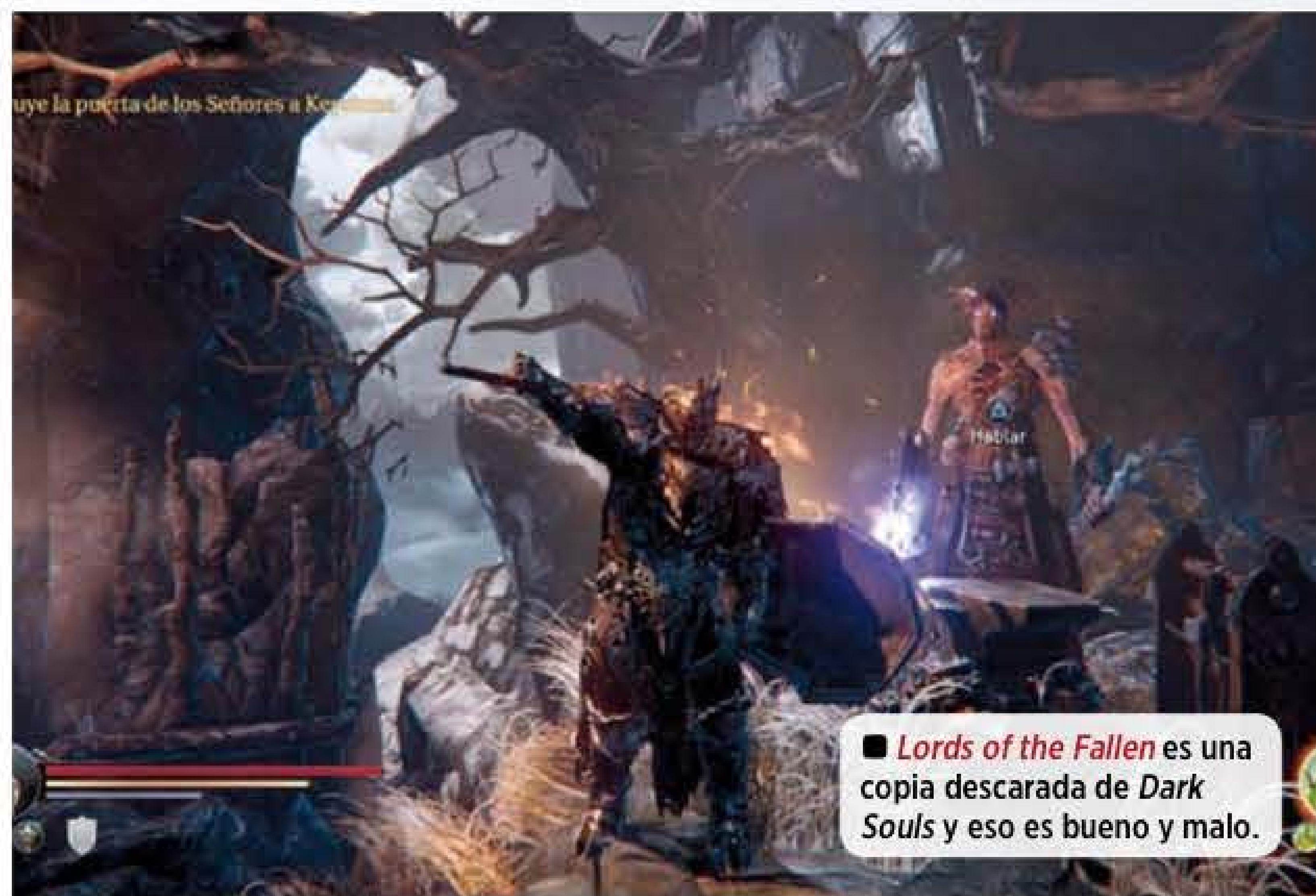
» **HISTORIA.** El punto de partida es el mismo que en pasadas entregas: estalla la guerra nuclear y nuestro héroe surge cientos de años después de uno de los refugios de Vault-Tec. El resto es cosa tuya, tú decides cómo quieres vivir el postapocalipsis. Eso sí, algunas misiones secundarias tienen una trama algo más floja y predecible que otras.

» **COMBATES.** El parecido con otros shooters es mayor que nunca, gracias a la mano de id Software. Eso sí, esto sigue siendo un juego de rol y el V.A.T.S., el sistema que pausa la acción para que apuntemos a nuestros enemigos, sigue siendo muy importante.

» **ESENCIA ROLERA.** Además de encontrarnos un enorme mundo abierto que explorar a nuestro aire, también tenemos un nuevo sistema de mejoras para el personaje (distinto pero igual de completo), un sistema de diálogos simplificado que no termina de convencer y, sobre todo, un sistema de "crafteo" impresionante en el que casi todo lo que vemos en los escenarios tiene un uso y un propósito dentro del mundo de juego. Mención aparte merecen los asentamientos, esos lugares en los que podemos crear refugios con todo lujo de detalles y un sistema de creación que ofrece muchísima libertad, al nivel de otros editores.

Diseña tu propio héroe en *Fallout*, desde sus atributos S.P.E.C.I.A.L. hasta su aspecto.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**
Un enorme mundo de posibilidades, con cientos de horas de contenido que nunca aburren, pese a los flojos gráficos.



Lords of the Fallen es una copia descarada de *Dark Souls* y eso es bueno y malo.





EL ATAQUE DE LOS **CLONES** NOS ROMPE EL ALMA

Lords of the Fallen



16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **DECK 13**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **29,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Algunos lo verán muy mal pero es algo que ha pasado en todas las artes: si algo tiene éxito y además mola saldrán decenas de copias.

» **HISTORIA.** La historia de un prisionero que se convierte en héroe, uno de los mayores clichés (junto al chaval aventurero que pasa de las chicas) en el mundo del rol. Con algunas escenas más que el juego al que plagia, *Dark Souls*, es igual de incomprensible.

» **COMBATES.** El ritmo y el tempo de nuestros movimientos y el de los enemigos es calcado al de los *Dark Souls*. Las acciones están colocadas en los mismos botones y la cámara nos deja igual de vendidos o más. Lo más llamativo es la inclusión de magias, que nos ayudan en las batallas y las facilitan mucho. El control, eso sí, falla más que en la saga de FromSoftware.

» **ESENCIA ROLERA.** Entre las novedades, un sistema que nos recompensa por no descansar en la hoguera de turno (aquí unos cristales rojos) aumentando la experiencia que recibimos y la calidad de los objetos que dejan caer los enemigos. El diseño de niveles es quizás demasiado lineal, aunque guarda zonas ocultas para los más exploradores. El sistema de mejora del personaje es bastante completo y la inclusión de magias al menos hace que la experiencia de juego sea algo más variada.

Harkyn es el fornido héroe que trata de acabar con el imperio de los tres semidioses.

» VALORACIÓN: **BUENA**
Un plagio de *Dark Souls* con muchos de sus defectos y pocas de sus virtudes que no tiene personalidad propia.


■ *Risen 3*, por opciones podría ser una grande, pero lo técnico lo empaña todo.




UNA DE PIRATAS QUE TERMINA POR **NAUFRAGAR**

Risen 3 Titan Lords



Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **PIRANHA BYTES**
Editor: **DEEP SILVER**
Precio: **39,95 €**



JUGADORES: 1 · JUG. ONLINE: NO · TEXTOS: CASTELLANO · VOCES: INGLÉS

Aunque lo vendieron como una vuelta a los orígenes de la serie y de *Gothic*, esta tercera entrega de la saga es tan pirata como la anterior.

» **HISTORIA.** El mismísimo hijo del capitán Barba de Acero (y hermano de la sexy Patty) tiene que surcar los mares en su barco pirata para acabar con un mal ancestral que le ha robado el alma. Decenas de misiones secundarias saldrán a nuestro encuentro con un sentido del humor piratesco que recuerda mucho a *Risen 2: Dark Waters*, aunque la desarrolladora del juego lo quisiera negar.

» **COMBATES.** El punto más flojo del juego (junto al apartado gráfico). No es que no existan un buen número de opciones de combate y habilidades, todo lo contrario, pero el control no responde con la suavidad que debería y la cámara también nos juega malas pasadas.

» **ESENCIA ROLERA.** La progresión de nuestro héroe es realmente completa, con decenas de habilidades muy diferenciadas que nos permiten crear un personaje a nuestra medida. La libertad para explorar también es tremenda, con montones de islas que podemos ir descubriendo navegando con nuestro barco pirata. Además, también tiene montones de secretos y tareas secundarias que llenan de vida su universo de juego. El problema, como decíamos, es que el control arruina la experiencia de juego y un apartado gráfico repleto de errores y bugs hace que, además, la experiencia no sea muy satisfactoria. ■

■ El hijo del capitán Barba de Acero debe recuperar su alma, a lo Milhouse, de manos de un mal ancestral.

» **VALORACIÓN: BUENA**
La cantidad de opciones y la libertad de exploración pueden compensar sus fallos técnicos y de control.


■ Lo tiene todo para ser el mejor: control, duración, gráficos, historia...




UN JUEGO TAN BUENO DEBE SER COSA DE **BRUJERÍA**

The Witcher III



Formato: **PS4**
Desarrollador: **CD PROJEKT RED**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **64,95 €**



JUGADORES: 1 · JUG. ONLINE: NO · TEXTOS: CASTELLANO · VOCES: INGLÉS

Un estudio polaco le enseña al mundo cómo deben ser los juegos de rol en la actualidad: libertad, combates completos y una historia insuperable.

» **HISTORIA.** Podríamos decir que va de Geralt de Rivia tratando de salvar a Ciri, que está siendo perseguida por la Cacería Salvaje pero, para que os hagáis una verdadera idea de su calidad, basta con decir que muchas de las misiones secundarias tienen una historia más trabajada e interesante que muchas de las principales de los otros juegos de la comparativa.

» **COMBATES.** Entre los dos tipos de espada de Geralt (de plata para monstruos y de acero para el resto) y las señales, que son como las magias, la oferta es muy completa pero lo mejor es que el control responde a la perfección y el sistema de esquives hace que las batallas sean muy fluidas.

» **ESENCIA ROLERA.** La libertad para explorar es total. Lo mismo montamos en nuestra yegua que navegamos en uno de los muchos barcos disponibles. Pero hay mucho más: misiones secundarias geniales, nuevas mecánicas en muchas de ellas, carreras de caballos, peleas a puñetazo limpio y un minijuego de cartas que sigue la mejor tradición del rol japonés y que vale su peso en oro. El árbol de habilidades de Geralt, eso sí, nos obliga a escoger el camino que más nos guste: alquimista, luchador, potenciar los hechizos... Es, por todo lo que ofrece, el merecido ganador de nuestra comparativa. ■


■ Geralt de Rivia nos brinda uno de los mejores juegos de los últimos tiempos. Cosa de brujería.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
La opción más completa, sin duda, de nuestra comparativa. Lo tiene todo: combates, historia, gráficos,...

CONCLUSIONES

El rol, un género que no pasó por su mejor momento hace unos años, vive hoy un era dorada. Tanto como para que algunos de los mejores juegos de los últimos años sean de rol. Otra cosa es saber cuál se amolda más a tus preferencias. Descúbrelo a continuación.

En la era de los 16 bits los juegos de rol se parecían mucho más a los universos de lápiz y papel de Dragones y Mazmorras que al resto de sus colegas videojueguiles. Eran, sobre todo, historias alucinantes en las que nuestros héroes evolucionaban. Eso hace mucho que ha cambiado. Ahora los juegos de rol se han convertido en un contenedor de géneros en el que casi todo tiene cabida. Un verdadero mundo de opciones que sí que tiene más que ver con esa esencia rolera de enfrentarnos a cualquier reto que la imaginación del dungeon máster de turno haya podido crear. Si antes lo que se llevaba era el rol por turnos, ahora la acción de los juegos se ha difuminado y mezclado con otros géneros: hack n' slash, shoot'em up, etc... Lo bueno del género, en definitiva, es que mezcla mecánicas de todo tipo, por lo que hay títulos para todos los gustos. Claro, que eso también hace más difícil escoger qué comprar. Aunque tus gustos personales son los que deben tomar la elección final, en esta comparativa os intentamos despejar las dudas con unos cuantos datos objetivos.

El lobo blanco Geralt de Rivia ocupa nuestra primera posición. Es la aventura más completa, que reúne un enorme mundo abierto que explorar, un apartado técnico genial, unos combates más que dignos y una historia (incluso en las misiones secundarias) realmente insuperable. Es el indispensable de la comparativa, ese juego que le puedes enseñar a los no aficionados al mundillo del videojuego para que alucinen. *Bloodborne* le sigue muy de cerca, una aventura sólo para valientes y habilidosos con el mando, que recupera lo mejor de la saga *Souls* añadiendo mejoras gráficas y jugables (si es que esto último era posible). El tercero en discordia es *Fallout 4*, una aventura muy distinta a las dos anteriores, que se juega como un shoot'em up y con un acabado gráfico muy mejorable (siendo majos), pero repleta de posibilidades y de opciones de personalización y edición.

Nuestra lista la completan otra buena colección de títulos. *Dark Souls II* y *Dragon Age: Inquisition* son excelentes juegos que os pueden tener enganchados durante meses. En un escalón inferior a todos los demás vendrían los tres últimos juegos de nuestra comparativa. *Lords of the Fallen* es un correcto clon de *Dark Souls* con una falta de personalidad alarmante, *Risen 3* ofrece todo lo que un grande del género en un envoltorio gráfico y jugable muy mejorable y a *Bound by Flame* le sucede algo muy parecido. Como siempre, la elección es vuestra.

1



2



3



4



5



6



7



8



	CARACTERÍSTICAS GENERALES						C. TÉCNICAS			AMBIENTACIÓN			COMPONENTES DE JUEGO									
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Voces	Textos	Contenido descargable	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	VALORACIÓN	Historia	Universo	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Misiones Secundarias	Progreso del personaje	Opciones personalización	Decisiones.	VALORACIÓN	TOTAL
Bloodborne GOTY	1	5	Castellano	Castellano	Sí	E	MB	E	E	R	MB	B	MB	Muy alta	E	B	M	E	B	M	E	E
Bound by Flame	1	No	Inglés	Castellano	No	B	M	B	R	R	R	R	B	Media/ alta	R	M	B	MB	B	MB	B	B
Dark Souls II: Scholar of the First Sin	1	6	Inglés	Castellano	Sí	MB	B	MB	MB	R	E	MB	E	Muy alta	MB	E	E	E	E	M	E	E
Dragon Age: Inquisition	1	4	Inglés	Castellano	Sí	MB	MB	E	E	MB	MB	MB	E	Media/ alta	MB	E	MB	MB	E	MB	E	E
Fallout 4	1	No	Castellano	Castellano	Sí	E	R	E	B	MB	E	E	E	Media	MB	E	MB	MB	E	E	E	E
Lords of the Fallen	1	No	Inglés	Castellano	No	MB	B	MB	MB	R	B	B	MB	Alta	MB	R	R	B	R	R	B	B
Risen 3	1	No	Inglés	Castellano	No	B	M	B	R	B	MB	MB	MB	Media	R	MB	MB	MB	MB	B	MB	B
The Witcher III	1	No	Inglés	Castellano	Sí	MB	E	MB	E	E	E	E	E	Media	MB	E	E	MB	E	E	E	E

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El retorno del polémico reboot

¿Habrá una continuación de *DmC*? Los fans de *Devil May Cry* pensarán que estoy loco, pero resulta que me gustó mucho cómo enfocaron ese juego y me encantaría un nuevo *DmC*.

@ Arrdelas

Nosotros también estamos dentro de ese grupo de "locos" al que te refieres, así que también nos gustaría ver una segunda entrega de las aventuras del nuevo Dante, independientemente de su polémico aspecto emo. Aunque desde Capcom han desmentido estar desarrollando una nueva entrega, apostamos a que sí que llegará. Otra cosa es si será *DMC 5* o un *DmC 2*.

Las pintas de Dante en *DmC* no han gustado mucho pero tras la apariencia se esconde un juegazo.

Con el corazón en un puño

¿Sabéis qué es lo que trae exactamente *Kingdom Hearts 2.8* para PS4? Creo que trae 3 juegos, pero no sé muy bien cuáles.

@ Apausa15

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue, que así se llamará realmente, será una recopilación de la saga que servirá como prólogo (o aperitivo) de la tercera entrega. En ella podremos jugar a *Kingdom Hearts Dream Drop Distance HD*, una versión en alta definición del título que apareció en Nintendo 3DS. Además, también incluirá *Kingdom Hearts X Back Cover*, una película que reunirá vídeos de los juegos para móviles de la saga. Aunque, quizás, lo que más llamará nuestra atención será *Kingdom Hearts 0.2 Birth by Sleep -A Fragmentary Passage-*, un nuevo juego que se centrará en Aqua y que enlazará con los acontecimientos de *KH 3*, además de compartir motor gráfico. Lo que no está claro es qué duración tendrá este nuevo capítulo. Nos toca esperar a ver qué pasa.



El samurái de pelo rubio de *Ni-Oh* llegará en 2016. Será un RPG de acción ambientado en el Japón feudal.

Sin *Ninja Gaiden* pero con ninjas

¿Creéis que sacarán un *Ninja Gaiden* en un futuro cercano?

@ Viking_Zombie666

Pues no parece que vayamos a ver un nuevo *Ninja Gaiden* en los próximos meses. Y no solo porque las últimas entregas hayan sido más bien flojas (en especial *Yaiba*). Es que, además, el estudio encargado, el Team Ninja, está enfrascado con las curvas de *Dead or Alive Extreme 3* y, sobre todo, con *Ni-Oh*, un juego de samuráis que llegará en exclusiva a PS4. Tecmo llevaba años trasteando con el proyecto, que está basado en la película inconclusa de Akira Kurosawa. Vale que no serán ninjas, pero sí samuráis del siglo XVI, que para el caso...

Half-Life 3 confirmado, o no

Hola :) Me gustaría saber si conocéis cómo va el desarrollo de *Half-Life 3* y si saldrá para alguna consola de Sony. Un saludo de un fiel seguidor.

@ Jordi Llorens

Lo de *Half-Life 3* y la supuesta confirmación de que está en desarrollo es algo de locos. Estas navidades la cosa ha estado muy revuelta en Steam pero tampoco se ha confirmado nada. Algún día lo hará, eso parece claro. Otro gallo es que veamos una versión para PS4. Vamos a suponer que *Half-Life 3* realmente esté en desarrollo y que sale en 2017, por poner una fecha. Seguro que será exclusivo de PC durante un buen rato así que ármate de paciencia.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Qué sabéis del juego de Star Wars de BioWare?

¿Qué se sabe del nuevo juego de BioWare basado en la franquicia Star Wars?

@ Rodrigo Hicks-Mudd

Pues hay mucho lío con este tema. EA anunció en su día, allá por 2013, que tres estudios se encargarían de la saga galáctica: DICE, que trajo *Battlefront*, Visceral Games, que está preparando un nuevo juego y BioWare, aunque no aclararon si estos últimos harían un nuevo juego, aunque parece claro que en algún momento lo harán. De momento están centrados en *Mass Effect Andromeda* así que queda mucho para un nuevo juego de Star Wars. Según algunos lo nuevo de Visceral Games será un RPG de mundo abierto, algo que dejaría poco margen a BioWare, aunque habrá que verlo para creerlo, por mucha fe que tengamos en la Fuerza.





Parasite Eve era un RPG, a diferencia de la segunda entrega que era un survival, y nunca llegó a Europa. Ahora podemos descargarlo en la PS Store.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuándo salen los DLC de *Naruto Ultimate Ninja Storm 4*?

@ Gonzalo Barras

Pues el 1 de marzo, el 5 de abril y el 3 de mayo respectivamente.

¿Qué se sabe de los creadores de *Bioshock* tras cerrar Irrational Games?

@ Poblex77

Pues muy poquito, y de Ken Levine menos. Eso sí, antiguos miembros del estudio están creando *Perception*, un juego de terror en el que la protagonista sólo verá aquello que produzca sonido.

¿Habrá finalmente un nuevo modo offline para *Star Wars: Battlefront*?

@ Juan Casas

Los rumores apuntan en esa dirección pero nosotros no ponemos mucha fe en que sea algo tremendamente trabajado o novedoso. Quizás nuevos mapas o modos para las oleadas cooperativas.

¿Será *The Division* una especie de *Destiny*?

@ Fran Jungle

Ubisoft dice que no, aunque estaría más que encantada. Nosotros creemos que sí habrá parecidos.

Mitocondrias que no vuelven

Hola playmaníacos, me gustó mucho *Parasite Eve 2* de PSOne, ¿resurgirá algún día la saga?

@ Javier Grueiro

Pues, aunque mucha gente no lo sabe, la saga ya resurgió con *The 3rd Birthday* en PSP. El juego no hizo mucho ruido en su día, algo lógico ya que era bastante más mediocre que las dos primeras entregas y por aquello de salir en la portátil en lugar de en PS3. El caso es que, además, se ha rumoreado que una cuarta entrega estaría ya en desarrollo. Distintas declaraciones de directivos de Square o los cameos constantes entre *FF* y *Parasite Eve* parecen confirmarlo o, al menos, que Square no ha olvidado la saga.

Altas y bajas en PS Plus

Si me doy de baja en PS Plus y vuelvo a suscribirme cuando me interese dentro de unos meses, ¿conservaré los juegos que me bajé en su momento con la suscripción anterior o los he perdido para siempre? Gracias.

@ Daniel Tolosa

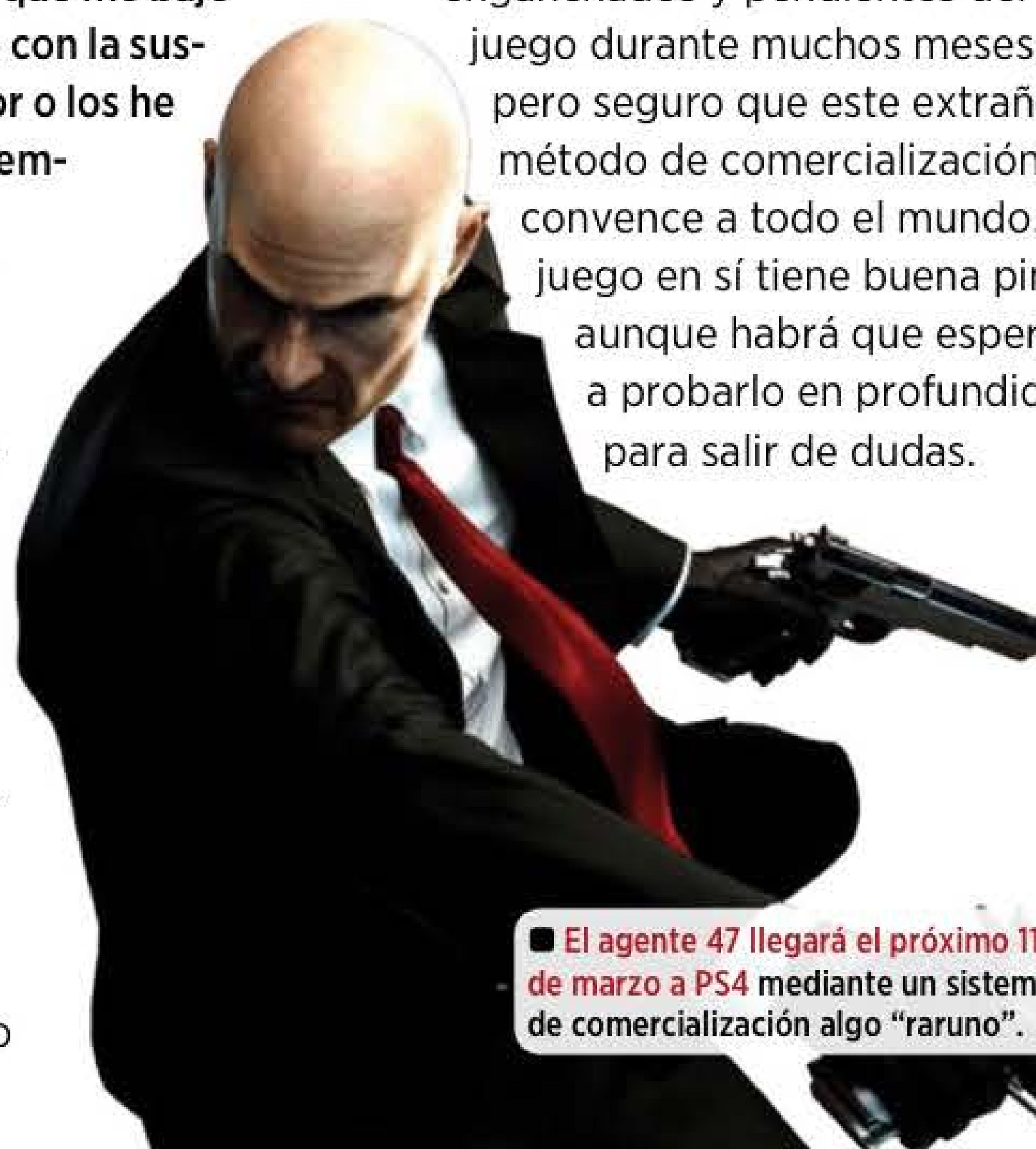
No tienes absolutamente nada de lo que preocuparte. Aunque es cierto que los juegos regalados dejarán de estar disponibles cuando des de baja tu suscripción a PS Plus, todo lo que en su día te bajaste (o mejor dicho todo lo que añadiste a tu biblioteca aunque no lo bajaras, para ser más precisos) volverá a estar disponible cuando renueves tu suscripción al servicio online.

Asesinando por fascículos

¿Qué se sabe del nuevo *Hitman*? ¿Al final sólo sale en digital? Su desarrollo está siendo algo rocambolesco, ¿no? ¿Vosotros que decís? ¿Tiene buena pinta?

@ Roberto Martínez

No, también saldrá en formato físico aunque antes llegará en digital el 11 de marzo. El desarrollo y sobre todo su forma de comercialización es, cuando menos, atípica. Podremos comprar el juego por 59,99 euros pero "sólo" tendremos tres escenarios disponibles de primeras. El resto irá llegando en los siguientes meses y habrá misiones que sólo estarán disponibles durante un tiempo determinado. Desde luego, es un buen modo de mantenernos enganchados y pendientes del juego durante muchos meses, pero seguro que este extraño método de comercialización no convence a todo el mundo. El juego en sí tiene buena pinta, aunque habrá que esperar a probarlo en profundidad para salir de dudas.



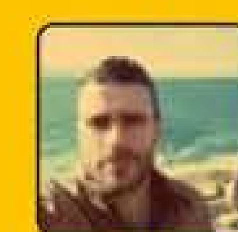
El agente 47 llegará el próximo 11 de marzo a PS4 mediante un sistema de comercialización algo "raruno".

TU OPINIÓN CUENTA

¿Cuál ha sido tu juego favorito de 2015? ¿Porqué?



Serpientes y murciélagos



José Luis Rubin

"*MGSV* y *Batman Arkham Knight*. Ambos tienen el gameplay más pulido de este año... Y sin fallos en PS4. Los dos divertidísimos."

Difícil elección...

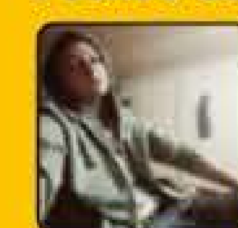
Alejandro Mantilla Reyes



"Difícil elección puesto que ha habido grandísimos juegos: *Until Dawn, Metal Gear V, Fallout 4, Bloodborne, Batman Arkham Knight, Dragon Quest Heroes*... Si tuviera que escoger uno, sería *The Witcher III* por su profundidad, sus tramas y subtramas y un largo etcétera".

Gana el rol

Feeñoo Quezada



"*Bloodborne* para mí ha sido una excelente apuesta de los chicos de From Software, demostrando que sí se puede innovar sin perder ese toque "Souls" y brindarnos otro juego con una historia genial".

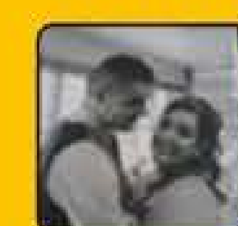
El brujo blanco



Carlos Cid Parada

"*The Witcher III*. Por ofrecer un juego completo que puedes jugar y rejugar sin cansarte".

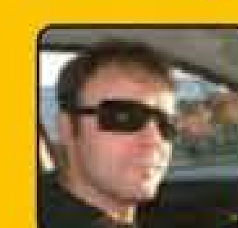
The Witcher III



Carlos Molina Fernández

"Tengo *MGS V TPP, Fallout 4* y *Bloodborne* y los he disfrutado, pero como *The Witcher III*, nada. Ahí volví a disfrutar como un niño."

Una para *Fallout 4*



José Manuel Benayas

"*The Witcher III* es increíble, pero con *Fallout 4* estoy sin palabras."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué servicio de PlayStation Plus es el que más te gusta?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Se sabe algo de un nuevo *Dead Space* por parte de EA?

@ José Antonio Gordillo

Absolutamente nada. Y es que, además, Visceral Games, están enfrascados en crear un nuevo juego de Star Wars por lo que no parece que vayamos a saber nada nuevo de *Dead Space* en un buen rato.

¿Algún *Marvel vs. Capcom* para PS4?

@ Yari Torres Góngora

Nada por el momento y tampoco parece algo muy probable en un futuro próximo teniendo en cuenta que el acuerdo entre ambas compañías ya se acabó y que los derechos ahora los tiene Disney.

¿Saldrá en PS4 los tres Batman de la anterior generación?

@ Aurelio Figueroa

Nadie ha dicho nada semejante pero no lo descartamos. Si Rocksteady consigue encargarle el "muerto" a otro estudio de Warner Bros. sería posible. Parece que ellos están algo cansados de la saga y preferirían ponerse con otros proyectos nuevos.

¿Cuándo sale *The Last Guardian*?

@ Marc Ortigosa

No se sabe nada. Sony, como sabrás, dijo 2016 y todos esperamos que así sea. Un nuevo retraso ya sería demasiado cachondeo. Nosotros apostamos a que verá la luz en la segunda mitad del año, aunque quizás nos sorprendan y salga unos meses después que *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*.

¿Cuándo llegará *The Last of Us 2*?

@ Javier Tovar

Sentimos darte las malas noticias pero aún queda un buen trecho hasta que veamos un hipotético *The Last of Us 2*. Aunque parece evidente que llegará en algún momento, también lo es que *Uncharted 4* es, por ahora, el centro de los esfuerzos de Naughty Dog.

Las masas buscan su efecto

Hola, soy un gran fan de *Mass Effect* y quisiera saber qué se sabe del último que está preparando BioWare.

@ José Antonio Gordillo

Pues no mucha cosa. Su director, Chris Wynn, abandonó la compañía hace unas semanas pero parece que todo sigue viento en popa y que tendremos el juego este 2016, como nos prometió EA. En cuanto a jugabilidad sabemos muy poco, que volverá el Mako (vehículo para explorar las superficies de los planetas) y que nuestra nave será más grande y completa que nunca. Seguro que en las próximas semanas se desvelan nuevos datos.



Mass Effect Andromeda sigue siendo una incógnita aunque se anunciase en el pasado E3 y supuestamente vaya a llegar este mismo año. Seguro que en breve conocemos nuevos datos.

Expandiendo el universo DC

Recientemente he leído que los desarrolladores de *Batman Arkham Origins* están trabajando en dos proyectos nuevos basados en el universo DC. Se ha especulado sobre Green Arrow o personajes del propio universo de Batman. ¿Qué pensáis, seguirán con "Batman" o tirarán por algo nuevo?

@Skyruss

Pues es cierto. Están desarrollando dos nuevos juegos basados en el universo de los cómics de DC e incluso han estado contratando gente para poder llevar a cabo ambos proyectos. Los rumores han apuntado en muchas direcciones y muchas más que podrían acabar siendo, dado el gigantesco universo de la compañía, aunque creemos que el Escuadrón Suicida (seguramente un spin-off al margen de la película) y Superman pueden ser los elegidos. El tiempo, y no mucho, nos sacará de dudas. Sería muy bonito, eso sí, que redimieran a Linterna Verde con un juego por fin a su altura tras el fiasco de hace unos años con el juego basado en la peli.



Linterna Verde: Rise of the Manhunters no dejó el listón muy alto en el universo DC.

Miedo a que no salga un GOTY

¿Se sabe algo nuevo de la edición GOTY que supuestamente se filtró de *The Evil Within*? Al final me voy a tener que comprar la edición normal porque nunca llega.

@ Apausa15

Hace más de 6 meses que se filtró esta supuesta edición GOTY y pasado tanto tiempo lo lógico sería pensar que finalmente no acabará llegando y, aunque no hay nada oficial al respecto, nosotros creemos que terminará lanzándose. Es probable que Bethesda no quisiese lanzarlo cerca de su juego estrella de 2015, *Fallout 4*, pero es probable que la versión GOTY del juego de Mikami llegue en los próximos meses. Con las buenas ventas que tuvo y con la aparición de tres DLC desde luego es un candidato ideal para este tipo de ediciones completas.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Mi destino es jugar

Tengo entendido que *Alice: Madness Returns* de PS3 incluye con su compra el juego original, *American McGee's Alice*, mediante un código de descarga. Cuando me meto en el PS Store está disponible, pero en una pestaña pone: American McGee's Alice-Nivel. Quisiera que me dijerais si esto es una demo del juego o si es el juego completo.

@ José Marti

En la versión física venía un código de descarga para el juego. Habrá que ver si el código funciona tanto tiempo después... Eso sí, *American McGee's Alice* sólo funciona si tienes *Alice: Madness Returns*, probablemente por eso en el Store aparece como "nivel", porque no es un juego independiente 100%.

Mi PS4 se queda pillada

Cuando pongo juegos de los primeros que salieron (*Infamous Second Son* y *Wolfenstein The New Order*) la PS4 se queda pillada y la única forma de reiniciarla es desenchufándola. ¿A que se puede deber?

@ Yari Torres Góngora

Lo suyo es que intentéis poner el código de error aunque si se queda pillada igual ni te aparece código. Lo mejor es que descargues la última versión del software de la consola y de los juegos. Si el problema persiste, te va a tocar formatear la consola. Si aún así sigue dándote problemas, lo mejor es que te pongas en contacto con el SAT de Sony para informarte de las opciones que tienes.

Problemas al instalar

Hola, me pillé el *Star Wars: Battlefront* y cuando lo voy a instalar me da error y me dice que los archivos están corruptos o algo así. ¿Es un problema del disco o de la consola?

@ RaúlTrooper

Podría llegar a ser un problema del disco, porque todo puede ser, pero es muy poco común un fallo de ese tipo. Lo más normal es que sea de la consola, como ha pasado con otros juegos. Para solucionarlo descarga los parches del juego, la última versión del software, desconecta los cables de la consola, reinicia la consola en modo seguro, reconstruye la base de datos (una de las opciones que verás). Si al volver a instalar te falla, llama al SAT de Sony.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS4

Rainbow Six: Siege asalta las listas.

1. Call of Duty: Black Ops III (=)
2. FIFA 16 (↑)
3. Grand Theft Auto V (↑)
4. Star Wars: Battlefront (↓)
5. Fallout 4 (↓)
6. Rainbow Six: Siege (N)
7. Just Cause 3 (N)
8. Assassin's Creed Syndicate (↓)
9. NBA 2K16 (=)
10. Minecraft: Story Mode (N)

Minecraft SM ha vendido muy bien.

PS4

ACCIÓN

AIR CONFLICTS: PACIFIC CARRIERS — DISCO
» KALYPSO » 34,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un simulador de combate aéreo bastante divertido y duradero, aunque técnicamente se ha quedado desfasado. NOTA 70

DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION
» CAPCOM » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena remasterización y con interesantes novedades, aunque se le notan (y mucho) los años. NOTA 80

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA 91

DISNEY INFINITY 3.0 — DISCO
» DISNEY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura que mezcla multitud de géneros y que supone un paso de gigante para esta franquicia. NOTA 88

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA 89

EVOLVE — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad. NOTA 88

GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

J-STARS VICTORY VS+ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha corrientillo y algo caótico, pero que encantará a los fans del manga: reúne a sus grandes mitos. NOTA 75

KNACK — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA 78

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA 78

MEGAMAN LEGACY COLLECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Una gran recopilación que nos permite revivir los 6 primeros Megaman. Para fans del píxel y los retos difíciles. NOTA 70

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA 86

RESOGUN — DISCO
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87

SKYLANDERS SUPERCHARGES — DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los Skylanders regresan con su aventura más completa gracias a los vehículos y a su divertido modo de carreras. NOTA 87

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81

TOUKIDEN KIWAMI — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

TRANSFORMERS: DEVASTATION — DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece. NOTA 80

LUCHA

MORTAL KOMBAT X — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA 91

SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Como juego de lucha no es nada del otro mundo, pero a los fans de los Caballeros del Zodíaco les va a encantar. NOTA 74

ULTRA STREET FIGHTER IV
» CAPCOM » 24,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de lucha en PS3 que llega remasterizado a PS4 sin pulir. A ver si lo mejoran con un parche futuro... NOTA 70

WWE 2K16 — DISCO
» 2K GAMES » 49,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un auténtico festival para los seguidores de la WWE, aunque esperamos novedades de peso para el próximo. NOTA 85



Play ¡El juego del mes!

3 razones para tener...

Resident Evil Zero HD





1. PURO "SURVIVAL HORROR". Si buscas un "survival horror" como los de antes, *RE Zero* es lo que estabas esperando: exploración, tensión, puzles, poca munición...

2. DURACIÓN Y EXTRAS. La aventura puede completarse en unas 8-9 horas, pero luego además tiene un par de modos de juego adicionales realmente interesantes.

3. SUS GRÁFICOS AGUANTAN. El juego tiene 14 años, pero el filtro de la alta definición le sienta de lujo y siguen luciendo verdaderamente bien... Excepto los vídeos.

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución francesa con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

BEYOND: DOS ALMAS — ¡Nuevo!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La emocionante y dramática aventura de Jodie Holmes que vimos en PS3 llega a PS4 sin demasiadas novedades.
NOTA 85

DOGCHILD — ¡Nuevo!
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura fresca, entretenida y 100% española con una ejecución más que correcta. Te va a sorprender.
NOTA 75

DYING LIGHT — DISCO
» WARNER » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo...
NOTA 88

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

GOD OF WAR III REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Igual que en PS3, más detallado y fluido. Una pena que no incluya *GoW 1* y *2*. Si no lo jugaste en PS3, ve a por él.
NOTA 85

INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

JOURNEY
» THATGAME » 14,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura única, diferente y original que ya sorprendió en PS3 y que se remasteriza en PS4. Y es cross-buy
NOTA 89

JUST CAUSE 3 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una divertida y explosiva aventura de acción que sería aún mejor si se solucionaran ciertos problemas técnicos.
NOTA 84

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92

LEGO JURASSIC WORLD — DISCO
» WARNER » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido y asequible, te gustará si te gustaron las pelis, aunque la "fórmula LEGO" ya empieza a agotarse.
NOTA 82

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 69,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA 86

RESIDENT EVIL ZERO HD REMASTERED — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
RE Zero se estrena en PS4 con la exploración y el suspense como estandartes del "survival horror" más clásico. Mola.
NOTA 84

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.
NOTA 88

THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA 88

UNCHARTED THE NATHAN DRAKE COLLECTION — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tres aventuras legendarias de PS3 remasterizadas con mejoras y añadidos. Eso sí, han perdido el multijugador.
NOTA 90

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85

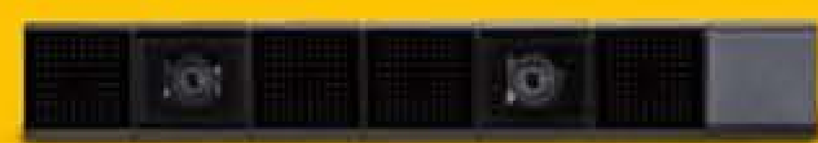
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4 Ed. Darth Vader
SONY | 69,95 €



Si vuestra carencia de mandos os resulta molesta, ojo a este DualShock 4 Ed. Darth Vader.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Headset Star Wars Sandtrooper (N)
TURTLE BEACH | 99,99 €



Turtle Beach lanza este modelo inspirado en esta unidad de stormtroopers para deleite de los fanáticos de Star Wars más exigentes.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Creative Sound Blaster X H5
CREATIVE | 99,95 €



Auriculares estéreo de gran calidad, reforzados con acero y aluminio y diseñados especialmente para jugar. Control remoto para volumen.

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 T150 Force Feedback (N)
THRUSTMASTER | 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y cómo no, es compatible con PS4 y PS3 para que puedas sacarle el máximo rendimiento.



Los 4 mejores juegos...



1

» Fallout 4

Si sólo tienes "pasta" para un juego, *Fallout 4* es un juego ENORME que ofrece horas y horas de diversión (según sus creadores, puedes jugar 400 horas y todavía seguirás descubriendo cosas nuevas). Otra "novedad" realmente duradera es *The Witcher III*: tienes juego para meses...



2

» GTA V

Si no tienes pasta para una novedad y buscas otro juego muy duradero pero algo más barato, nosotros tiraríamos por *GTA V*. Su modo principal ofrece una historia larga y multitud de misiones secundarias y tareas opcionales. Y luego queda GTA Online, que recibe muchas actualizaciones.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

Los esperados

1 FFVII Remake

» PS4 » SQUARE ENIX » ROL » SIN CONFIRMAR

Amado por unos y odiado por otros, lo que está claro es que todos tenemos ganas de ver si Square Enix realiza un "remake" a la altura del clásico.



2 Uncharted 4

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 27 DE ABRIL

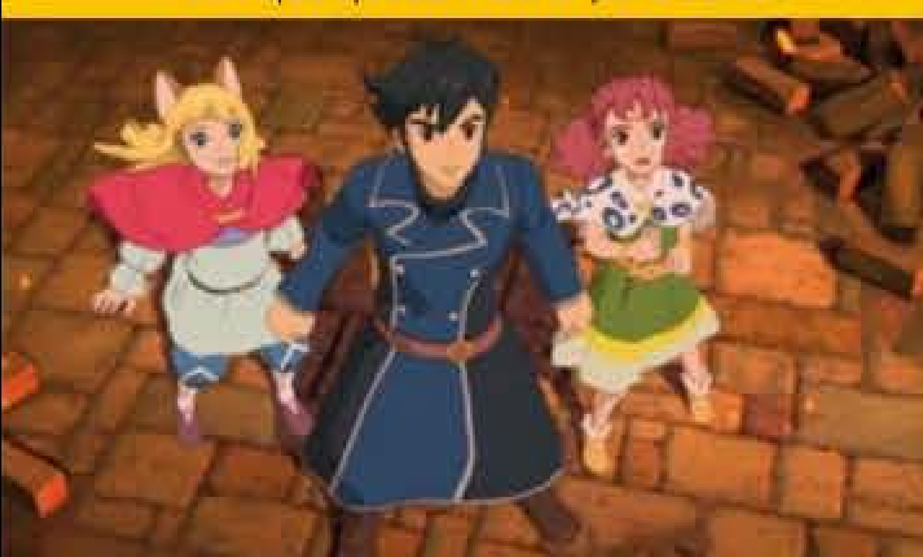
Uncharted 4 se va a retrasar un mesecito pero eso no hace sino aumentar las ganas que tenemos de volver a ponernos en la piel de Nathan Drake.



3 Ni no Kuni II

» PS4 » BANDAI NAMCO » ROL » SIN CONFIRMAR

Una de las mejores noticias que nos dejó la pasada PlayStation Experience es que *Ni no Kuni II* está en desarrollo para PS4. Aunque queda mucho para verlo...



AV. GRÁFICAS

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un experimento creativo: visualmente espectacular y argumentalmente intrigante. Si buscas algo diferente... NOTA **85**

GAME OF THRONES SEASON 1 — DISCO
» TELLTALE » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones difíciles de digerir y momentos de acción. NOTA **78**

THE VANISHING OF ETHAN CARTER
» THE ASTRONAUTS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura que destaca en lo técnico y por su ambientación. Resolver la desaparición de Ethan atrapa. NOTA **82**

THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**

DEPORTIVOS

FIFA 16 — DISCO
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar. NOTA **89**

HANDBALL 16 — DISCO
» BIG BEN » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans del balonmano agradecerán que salgan clubes españoles, pero técnicamente parece de otra época. NOTA **60**

NBA 2K16 — DISCO
» 2K SPORTS » 49,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles. NOTA **93**

PRO EVOLUTION SOCCER 2016 — DISCO
» KONAMI » 49,99 € » 22 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

El PES Team lo ha conseguido y ha firmado la mejor entrega de la saga desde los tiempos de PlayStation 2. NOTA **88**

ROCKET LEAGUE
» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA **83**

TONY HAWK'S PRO SKATER 5 — DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tony Hawk's Pro Skater 5 se estrella con una entrega que no innova en lo jugable ni tampoco en la parcela técnica. NOTA **60**

ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**

DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA **88**

DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION — DISCO
» FOCUS » 49,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de ROL así, con mayúsculas, que sabe mezclar lo clásico con ideas frescas. Muy recomendable. NOTA **90**

DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**

FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA **95**

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**

FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA **86**

SWORD ART ONLINE: LOST SONG — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA **64**

TALES OF ZESTIRIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA **88**

THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS

Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA **86**

THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

WASTELAND 2: DIRECTOR'S CUT — DISCO
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La franquicia que inspiró *Fallout* vuelve con un exigente y profundo RPG que llega bien adaptado a consola. NOTA **84**

para afrontar la "cuesta de enero"



3

Borderlands: Una Colección Muy Guapa

Otra opción "económica" es irse a por una colección de éxitos de PS3 remasterizados para PS4. De entre todas ellas la que más horas de juego puede darte es Borderlands: *Una Colección Muy Guapa* (y eso que no incluye el primero). Otra buena opción es *Uncharted: The Nathan Drake Collection*



4

World of Tanks

Y afortunadamente, siempre nos quedarán los "free to play" en el Store (ya sabéis, juegos gratuitos en los que sólo pagaremos por ciertos contenidos si queremos). Y el 18 de enero llegará al Store de PS4 *World of Tanks* con sus emocionantes y masivas batallas entre tanques... ¡Gratis!

PLATAFORMAS

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

SHOVEL KNIGHT — DISCO
» YATCH CLUB GAMES » 24,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertido plataformas que homenajea a los clásicos del género de los 8 bits incorporando ideas actuales. NOTA 88

TEMBO: THE BADASS ELEPHANT
» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un plataformas protagonizado por un elefante que no inventa la rueda, pero sí ofrece toneladas de diversión. NOTA 81

SHOOT'EM UP

BORDERLANDS: UNA COLECCIÓN MUY GUAPA — DISCO
» 2K GAMES » 50,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA 91

CALL OF DUTY: BLACK OPS III — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador. NOTA 91

DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS — DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo". NOTA 92

FAR CRY 4 — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA 92

RAINBOW SIX: SIEGE — DISCO
» UBISOFT » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Convencen su enfoque de la acción táctica y la tensión de los enfrentamientos, pero anda escaso de contenido. NOTA 79

STAR WARS BATTLEFRONT — DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 1-40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña. NOTA 88

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER — DISCO
» BETHESDA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

VELOCIDAD

DRIVECLUB — DISCO
» SONY » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS
Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA 89

F-1 2015 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego. NOTA 78

MOTOGP 15 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego de motos, pero Milestone no ha incluido grandes novedades en esta entrega. Si tienes el anterior... NOTA 78

NEED FOR SPEED — DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Espectacular juego de coches que aúna buenas ideas de la saga, aunque ha perdido opciones y la IA rival enerva. NOTA 77

PROJECT CARS — DISCO
» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA 93

SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO — DISCO — ¡Nuevo!
» MILESTONE » 64,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador muy completo y preciso que gustará a los aficionados al rally y perdonen sus fallos gráficos. NOTA 80

THE CREW: WILD RUN — DISCO
» UBISOFT » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Velocidad que explota todo el encanto de la ambientación estadounidense y con novedades con respecto al original. NOTA 80

VARIOS

FAT PRINCESS ADVENTURES — ¡Nuevo!
» SONY » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura desenfadada y repleta de humor ideal para jugar con amigos y sacar el niño que tenemos dentro. NOTA 76

GRAND AGES: MEDIEVAL — DISCO
» KALYPSO » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de estrategia, aunque la parte de "politiqueo" y comercio está mejor desarrollada que las batallas. NOTA 70

GUITAR HERO LIVE — DISCO
» ACTIVISION » 114,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube. NOTA 85

ROCK BAND 4 — DISCO
» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido. NOTA 83

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Steins;Gate 0** — PS4/PS VITA | VISUAL NOVEL | RPG — (N)



Las "visual novel" son un género que triunfa en Japón desde tiempos inmemoriales... y siguen triunfando.

2. **Valkyrie Drive: Bhikkhuni** — PS VITA | MARVELOUS | ACCIÓN — (N)
3. **Gravity Rush Remastered** — PS4 | SONY | AVENTURA — (N)
4. **Rainbow Six: Siege** — PS4 | UBISOFT | SHOOT'EM UP — (N)
5. **Minecraft** — PS VITA | SONY | SANDBOX — (↑)

EE.UU.

1. **CoD: Black Ops III** — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP — (↑)

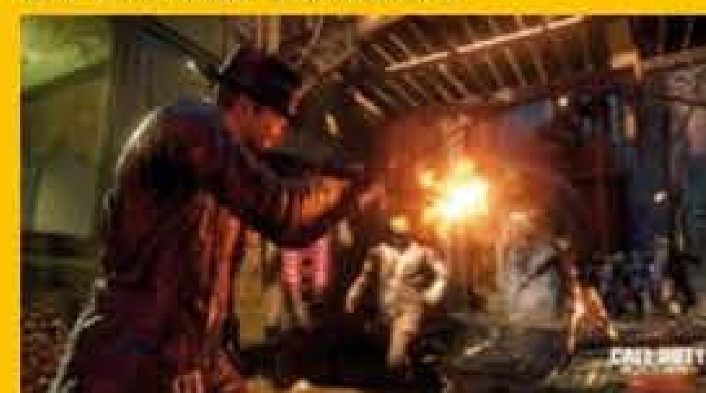


Aunque muchos quisieron darlo por muerto, al final *Call of Duty* siempre acaba mandando en las listas de ventas.

2. **Star Wars Battlefront** — PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP — (↓)
3. **Madden NFL 16** — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO — (↑)
4. **Uncharted The Nathan Drake Collection** — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN — (=)
5. **Fallout 4** — PS4 | BETHESDA | ROL DE ACCIÓN — (↓)

EUROPA

1. **CoD: Black Ops III** — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP — (=)



Y en Europa también triunfan los shooters, aunque *Black Ops III*, comparte éxito con *Star Wars Battlefront.*

2. **Star Wars Battlefront** — PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP — (↑)
3. **FIFA 16** — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO — (↑)
4. **Fallout 4** — PS4 | BETHESDA | ROL DE ACCIÓN — (↓)
5. **Just Cause 3** — PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN — (N)

MÁS QUE JUEGOS

» Figura FFVII Play Arts: Cloud Strife & Hardy Daytona

store.eu.square-enix.com | 119,95 €

Con este "revival" de *Final Fantasy VII* que hemos vivido este mes, nos han entrado ganas de recuperar una de las figuras de Cloud más molonas de PlayArts. Ya está descatalogada, pero si buscáis aun podéis encontrarla (por desgracia no será barata).





» Camiseta Resident Evil

www.latostadora.com | Varios precios

Siempre es buen momento para llevar puesta una camiseta de *Resident Evil*, pero si sale una nueva entrega más. Por eso este es un buen mes para que nosotros, fans de PlayStation, nos pillemos una, ya que sale para PS4 *Resident Evil 0*, una entrega que salió originalmente para GameCube y que hasta ahora no habíamos podido disfrutar. Y por supuesto en versión remasterizada y con interesantes extras.



DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS VITA

Phineas & Ferb se mantiene en la lista.

1. NFS: Most Wanted
2. Minecraft
3. Phineas & Ferb
4. Call of Duty: Black Ops II
5. Lego Marvel Superheroes
6. FIFA 15
7. WRC 5
8. MotoGP 14
9. LEGO Jurassic World
10. Dragon Ball Z: Battle of Z

Dragon Ball también triunfa en PS Vita.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82

DECEPTION IV NIGHTMARE PRINCESS — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA 80

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

HATOFUL BOYFRIEND HOLIDAY STAR — ¡Nuevo!
» DEVOLVER DIGITAL » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una Visual Novel que gustará a los que disfrutaron del primero, aunque no es tan profundo y llega en inglés. NOTA 58

LEGO JURASSIC WORLD — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Recreación con piezas de LEGO de las cuatro películas de la saga. Aunque con recortes respecto a PS4, funciona. NOTA 78

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

XEODRIFTER — DISCO
» RENEGADO KID » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Un "metroidvania" correcto y divertido, que le sienta muy bien a Vita, aunque resulta demasiado corto. NOTA 70

PLATAFORMAS

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

STEALTH INC: A GAME OF CLONES
» CURVE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción, plataformas y puzzles para un juego más grande, profundo y divertido que el primero y sin grandes cambios. NOTA 79

TEARAWAY — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Merchandising Hatoful Boyfriend

www.redbubble.com | Varios precios

Surgió como una broma en un "April Fool's Day" y la broma ya ha dado para dos "visual novels" (la segunda acaba de llegar a occidente) y todo tipo de merchandising, desde camisetas que declaran nuestro amor por los pájaros a cojines e incluso... iropa interior! Sí, el amor no tiene fronteras, ¿por qué una humana no puede enamorarse de un pájaro?



Calcetines PlayStation

gear.playstation.com/es-es | 19,95 €

La tienda online de productos oficiales de Sony no deja de actualizar con productos que van mucho más allá de las típicas camisetas o mochilas. En esta ocasión os presentamos unos calcetines de lo más calentito para pasar el invierno, con diseños inspirados en la marca. Eso sí, no son baratos.



ROL

CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

FINAL FANTASY X/X-2 HD — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES — DISCO
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA 82

PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

SWORD ART ONLINE: LOST SONG — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Basado en el manganime, un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y repetitivo. Mejor en Vita que en PS4. NOTA 64

TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA 86

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS OF COLD STEEL — ¡Nuevo!
» NIS AMERICA » 34,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Dirigido a los seguidos más fieles de los JPRG, ofrece una buena historia aunque un desarrollo algo caótico. NOTA 71

ACCIÓN

DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

HELLDIVERS
» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA 80

HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEASHED — DISCO
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las "diosas-consola" aparcan el rol para dar paso a la acción en este beat'em up que no defraudará a los fans. NOTA 73

KILLZONE MERCENARY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

UNIT 13 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Indeca PS Vita Star Wars R2D2
INDECA | 14,95 €



Estuche de transporte para PS Vita, con un separador interno para proteger la pantalla y guardar juegos. Y con un diseño de la franquicia de moda: Star Wars.



Street Fighter V planteará emocionantes combates 1 vs 1 en 2D refinando la fórmula del anterior con nuevas posibilidades.

Street Fighter V

EL REY DE LA **LUCHA** QUIERE SEGUIR DOMINANDO EL GÉNERO

Ya falta muy poco para que podamos hincarle el diente a *Street Fighter V*, un brutal juego de lucha con el que Capcom espera seguir mandando en un género en el que siempre han llevado la voz cantante (con permiso de SNK). En *SFV* volverán a verse las caras personajes ya conocidos de la serie como Ryu, Chun Li, Vega, Ken, R. Mika, Zangief, Cammy, Birdie o Dhalsim (algunos de ellos con cambios de "look" que darán mucho que hablar), junto a un puñado de nuevas incorporaciones (como Necalli, Laura o Rashid). A la hora de jugar, nos esperan importantes novedades como la barra V-Gauge con la que podremos desencadenar tres nuevos tipos de movimientos. Los V-Skills se podrán usar en todo momento, sin rellenar la mencionada barra. Según el personaje que controlemos serán movimientos defensivos, ofensivos o que mejorarán nuestra movilidad. Con una de las porciones de la barra podremos utilizar los V-Reversals, que nos permitirán bloquear los ataques rivales al tiempo que contraatacamos, lo que podrá empujar a nuestro rival o incluso dejarlo noqueado durante unos instantes, (que podremos aprovechar para seguir "curtiéndole el lomo"). Y por último, pero no menos importante, nos queda el V-Trigger, que podremos ejecutar al llenar la barra al completo. Cada luchador tendrá su propio V-Trigger, que podrá cambiar as tornas de una combate si lo somos capaces de utilizarlo con sabiduría. Para entendernos, podría ser una especie de modo "berserker" en el que el luchador desatará todo su potencial, añadiendo daños como electricidad o fuego a nuestros ataques, por ejemplo, y alterando incluso la velocidad, daño, etc... del resto de golpes de nuestro luchador. En cuanto al apartado técnico, *Street Fighter V* continuará en cierto modo el estilo gráfico de la pasada entrega (a 1080 p y 60 fps), con una parcela sonora que acompañará a los combates a la perfección. Unos combates que, recordemos, vamos a disfrutar en exclusiva "consolera" y que podremos compartir también con los usuarios de PC.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Tras resucitar el género con la entrega anterior y saber mantenerse con sus versiones "expandidas", Capcom ha introducido cruciales novedades en *Street Fighter V* que prometen aportar mucho.


Gráficamente, los combates son espectaculares (a 1080 p y 60 fps).







SE PARECE A...

Aunque el estilo gráfico no distará demasiado de *Street Fighter IV*, gracias a los tres tipos de V-Skills los combates prometen ofrecer muchas alternativas inéditas. Y aunque *SFV* tiene una pinta impresionante, vemos difícil que mejore la oferta de modos de juego que *Mortal Kombat X* trajo en su día bajo el brazo.



ULTRA STREET FIGHTER IV

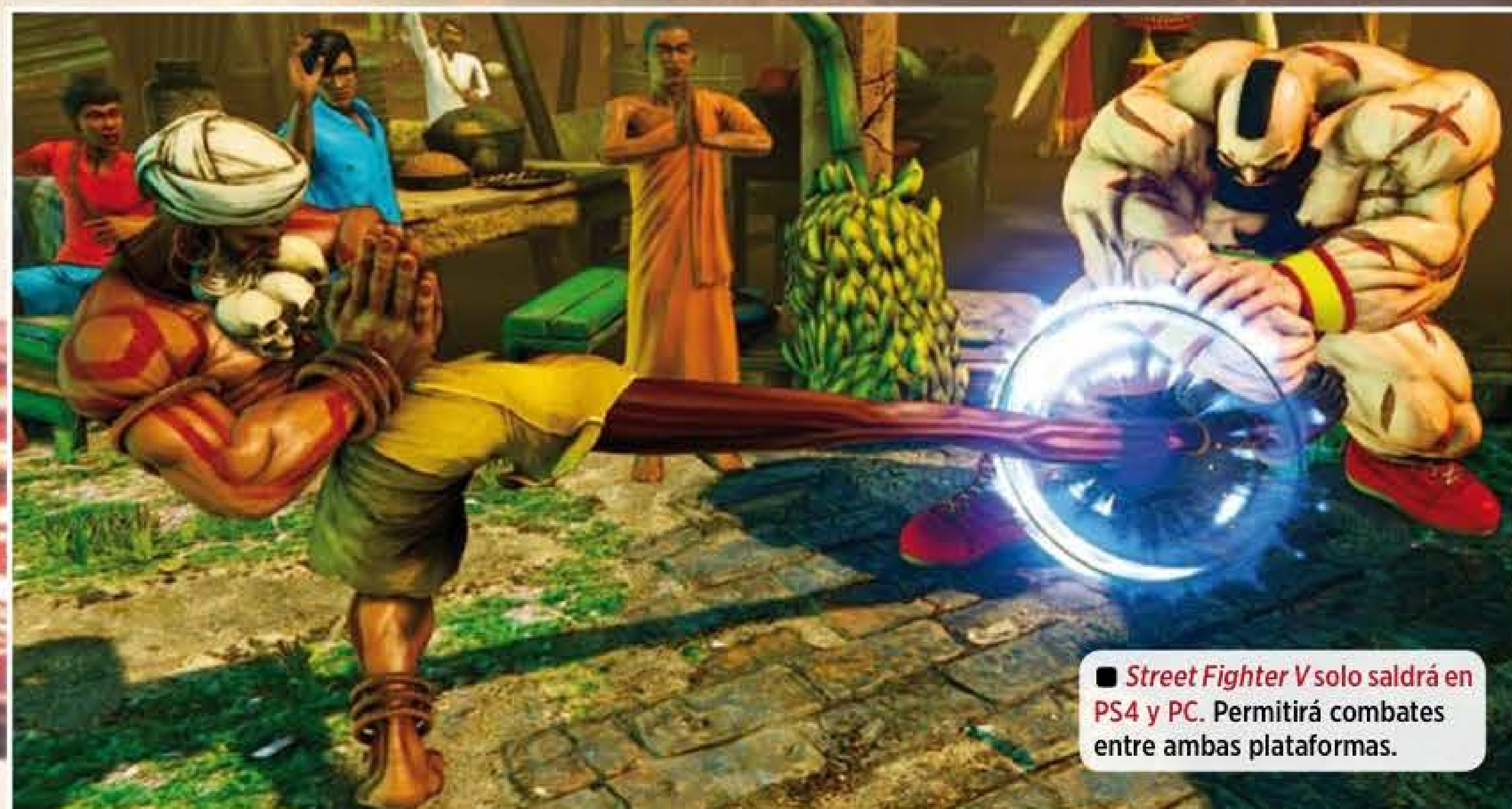
Aunque la conversión a PS4 de este éxito de PS3 no fue todo lo buena que cabía esperar (al menos en su lanzamiento), es lo más parecido a *SFV*.



MORTAL KOMBAT X

Mortal Kombat X es el mejor y más completo juego de lucha que hoy por hoy hay en PS4. ¿Logrará *Street Fighter V* arrebatarle el cetro?

***Street Fighter V* incorporará una serie de novedades que prometen dar mucho juego. Y desde luego su apartado gráfico no deja dudas: estamos ante un juego de lucha ESPECTACULAR.**



Street Fighter V solo saldrá en PS4 y PC. Permitirá combates entre ambas plataformas.

NUEVOS **LUCHADORES** SE UNEN A CARAS CONOCIDAS



MITOS VIVIENTES DE LA LUCHA

En *Street Fighter V* volverán viejos conocidos de otras entregas de la serie como Ryu, Chun Li, Charlie Nash, M. Bison, Vega, Ken, Karin, Zangief, Cammy, Birdie y Dhalsim. Y algunos de ellos con radicales cambios de "look".



RENOVANDO EL PLANTEL

Entre las caras nuevas tenemos a Necalli (lucha libre con toda la fuerza de sus antepasados aztecas, Rashid (un luchador de Oriente Medio) y Laura (que podrá aderezar sus golpes de jiu-jitsu con rayos de electricidad).





■ LEGO Marvel Vengadores propondrá otro accesible desarrollo que mezclará acción y puzzles capaz de enganchar a todos los públicos... y sobre todo a los fans de Marvel.

PS4, PS3, PS VITA | WARNER | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 29 DE ENERO

LEGO Marvel Vengadores

EL MAYOR JUEGO DE **LEGO** Y DE **MARVEL** JAMÁS CONSTRUIDO

En los últimos juegos de LEGO habíamos detectado ciertos síntomas de agotamiento, como si sus creadores, los chicos de TT Games, no supieran cómo hacer crecer y evolucionar su famosa "fórmula LEGO" que tantos éxitos les ha dado en el pasado. Pero después de asomarnos a la inmensidad de *LEGO Marvel Vengadores*, tenemos que reconocer que nos han cerrado la boca. Como podemos deducir de su título, esta nueva entrega de *LEGO Marvel* está centrada en los héroes más poderosos del planeta ... pero va mucho más allá. Efectivamente, la base del juego será el universo de Los Vengadores, tanto de las películas (incluida "La Era de Ultrón") como de la serie de animación "Assemble", pero sin olvidar tampoco los cómics e incluso series recientes como "Jessica Jones" (disponible en Netflix). En total, 15 niveles formarán la historia, de los cuales, tres repasarán algunas películas de la fase 2 de Marvel, como "Iron Man 3", "Capitán América: El Soldado de Invierno" o "Thor: El Mundo Oscuro". Estos 15 niveles serán algo más largos y grandes que los vistos en *LEGO Marvel Super Heroes* y además, las misiones tendrán ramificaciones al llegar a determinados puntos. También contará con un "mundo central" que volverá a ser una enorme recreación de Manhattan, con sus principales puntos de interés bien reconocibles desde la lejanía y multitud de misiones opcionales, carreras, coleccionables... Por si todo esto os pareciera poco, aparte de las 15 misiones y Manhattan, *LEGO Marvel Vengadores* ofrecerá otros 6 mundos abiertos extra, que recrearán lugares icónicos como Washington DC, Malibú (la residencia de Tony Stark), Asgard, Sokovia, la base de Shield... Serán zonas más pequeñas que Manhattan, pero igualmente repletas de tareas para hacer. En cuanto a personajes, habrá unos 150 héroes y villanos controlables, cada uno con sus poderes (cerca de 100 son nuevos, aunque hay que tener en cuenta que unos son variantes de otros, por ejemplo Iron Man tiene 14 armaduras). Y hablando ya de la versión de Vita, "sólo" tendrá unos 100 personajes, pero por primera vez contará con un mundo abierto como sus hermanas mayores. Una noticia excelente para el que promete ser el mejor juego de LEGO jamás creado.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

LEGO Marvel Vengadores promete "vengarse" de los que dijimos que esta fórmula estaba agotándose, con la entrega más grande hasta la fecha. Estamos encantados de que nos tapen la boca a base de juegazos.



■ Además de Manhattan, ofrecerá otros "mundos abiertos" más pequeños como Sokovia, Asgard, la base de Shield...



■ Contará con unos 150 héroes y villanos controlables ("sólo" 100 en la versión de Vita).



Por supuesto, podremos jugarlo en cooperativo (también en PS Vita).



No sólo se centra en Los Vengadores sino que abarcará otras películas de la fase 2 de Marvel y mucho más...

SE PARECE A...



LEGO MARVEL SUPERHEROES

Ya nos gustó en su día su Manhattan abierto y su selección de héroes y villanos disponibles. Pues *LEGO Marvel Vengadores* lo superará.



LEGO BATMAN 3

Más Allá de Gotham supuso un paso atrás al reducir considerablemente su componente "sandbox", algo de lo que no pecará *LMV*.

PS4/PS3 | KOEI TECMO | ACCIÓN | 12 DE FEBRERO

Arslan: The Warriors of Legend

BATALLAS MASIVAS MUY "ANIMADAS"

El estudio japonés Omega Force vuelve a la carga con otro *Musou* en toda regla que en esta ocasión adapta otro manganime de éxito: "Arslan Senki" o, como se conoce en nuestro país, "La Heroica Leyenda de Arslan". Su trama gira en torno a las peripecias que vive el príncipe heredero Arslan para recuperar su trono frente a la invasión del vecino reino de Lusitania. Un marco perfecto para estas multitudinarias batallas "marca de la casa", que nos permitirán manejar a algunos de los personajes principales de la serie como Arslan, Tus, Gieve o Elam en misiones con objetivos dinámicos, pero en las que siempre nos dejaremos los "pulgares" acabando con cientos de enemigos. Para ello, tendremos a nuestra disposición un buen ramillete de ataques y movimientos especiales, como los llamados Mardan Rush, en los que intervendrán también nuestras tropas. Un precioso apartado gráfico en "cel-shading" (muy fiel al anime) pondrá la guinda a un juego de acción con toques estratégicos que sin duda encantará a los fanáticos de Arslan.



» SE PARECE A... DYNASTY WARRIORS 8
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



Arslan: The Warriors of Legend ofrece batallas multitudinarias al más puro estilo *Dynasty Warriors* pero respetando la idiosincrasia de la serie,



Ofrecerá un buen repertorio de ataques y movimientos especiales, como los llamados Mardan Rush en los que participará nuestro ejército.



World of Tanks es un "free to play" que ofrece intensas batallas entre tanques de distintas nacionalidades: rusos, alemanes...

PS4 | WARGAMING | ACCIÓN | 18 DE ENERO

World of Tanks

PUDIENDO PILOTAR **TANQUES,** ¿QUIÉN QUIERE SER SOLDADO?

Después de arrasar en PC y Xbox One, los tanques de Wargaming continúan su imparable avance y dentro de muy poco invadirán también nuestras PS4. Como ya sabréis a estas alturas, *World of Tanks* es un "free to play" que ofrece intensas batallas entre tanques reales de toda índole y nacionalidad. Se trata de uno de los MMO más jugados de los últimos años, que llegará a nuestras consolas manteniendo todas sus virtudes. Hay que comenzar aclarando que, pese a ser un juego con un marcado componente online, no será necesario estar abonado a PS Plus para sumergirnos en sus escaramuzas, que estarán estructuradas en distintos modos de juego. En la beta abierta que pudimos jugar hace unas semanas disfrutamos de Campo de Pruebas (que nos permitirá aprender las nociones básicas del juego) y de un multijugador que nos propone intensas batallas 15 vs 15. Pero la versión final ofrecerá muchas modalidades más, como un Entrenamiento o el llamado modo Pelotón, en el que podremos invitar a 4 amigos en misiones cooperativas. Tras la batalla, obtendremos experiencia para mejorar nuestros tanques y plata (el oro son micropagos que podemos adquirir en la tienda Premium) para repararlos o para comprarnos nuevos modelos que guardaremos en nuestro garaje. Habrá cerca de 400 blindados reales, agrupados en cinco categorías (ligeros, medios, pesados, antitanques y artillería). Y la versión de PS4 contará con algunos extras como acceso anticipado a un par de mapas (uno de ellos, Scorpion Pass, será el más grande creado hasta la fecha) o ciertos "skins" exclusivos. Pero lo mejor de todos es que podremos disfrutarlo "de gratis".

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Masivas batallas entre tanques de cinco clases distintas en uno de los mejores y más completos "free to play" que hoy por hoy podemos encontrar en el Store de PS4. Y no será necesario estar abonado a PS Plus para disfrutarlo online.



World of Tanks ofrecerá variadas modalidades de juego (dentro de lo que cabe). Habrá incluso "carreras" con checkpoints, además de todo tipo de escaramuzas.



Podremos acumular tanques en nuestro garaje y mejorarlos gracias a la experiencia tras las batallas.

» SE PARECE A...



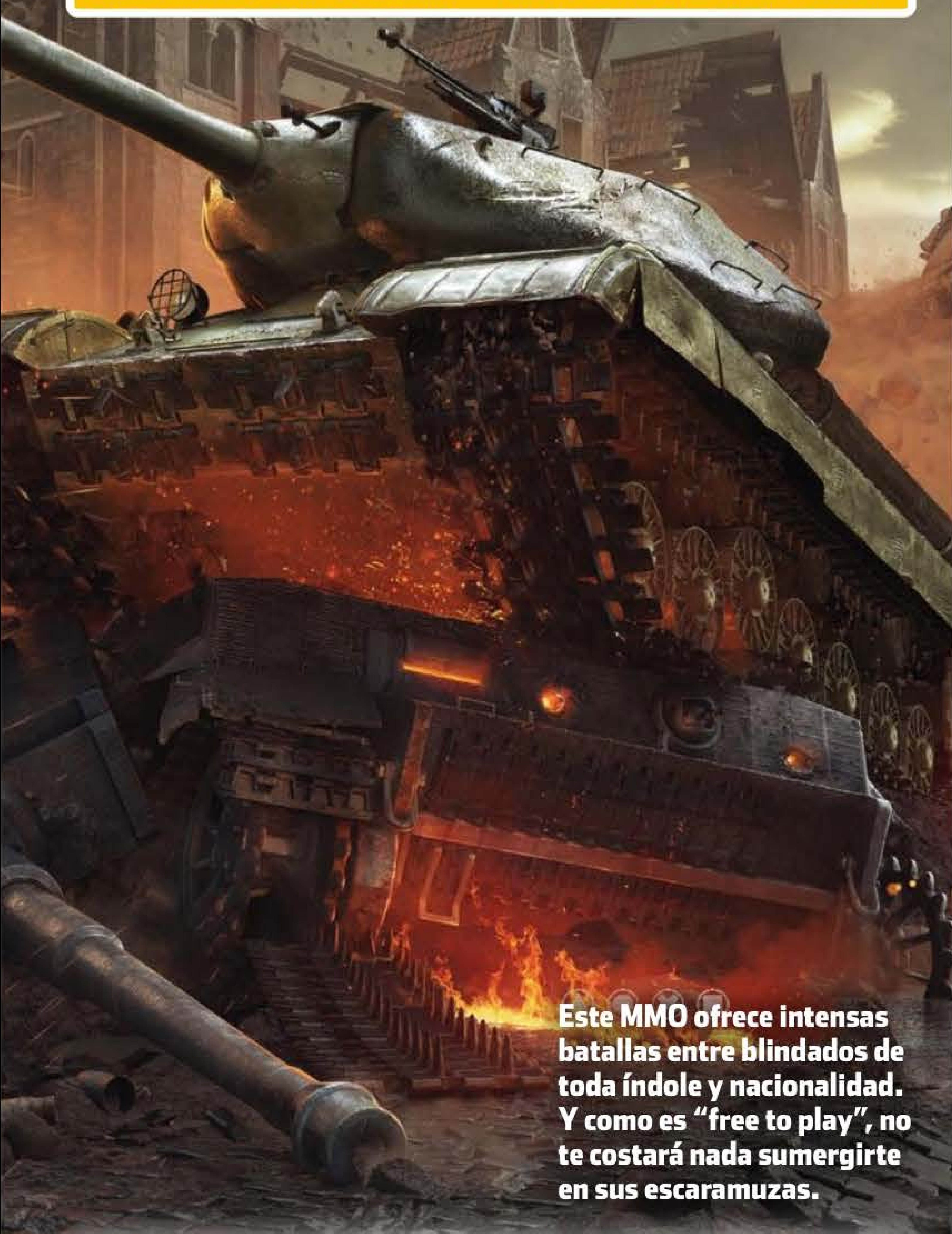
WAR THUNDER

Otro "free to play" que ofrece batallas para hasta 32 jugadores. Podremos pilotar cerca de 600 blindados y aviones de combate.



AIRMECH ARENA

Presenta batallas más estratégicas (y menos masivas) y sus mechas también pueden volar, pero es otro "free to play" a tener en cuenta.



Este MMO ofrece intensas batallas entre blindados de toda índole y nacionalidad. Y como es "free to play", no te costará nada sumergirte en sus escaramuzas.



■ Habrá 5 clases de blindados: ligeros, medios, pesados, anti tanques y artillería.

PS4 | BADLAND | PUZLE | SIN CONFIRMAR

Castles

LA TORRE DE LOS PUZLES

Bajo una ambientación de corte fantástico-medieval, *Castles* es un puzle firmado por Whoot Games, en el que el objetivo es empujar bloques para unirlos en filas de tres o más colores (materiales) o figuras (herramientas) iguales. La novedad es que nosotros no controlamos los bloques, sino a los "ingenieros" que empujan los bloques, lo que supone un cierto giro que lo aleja de otros puzles similares. Las partidas se desarrolla en una torre de 7x7 casillas y nosotros nos moveremos por el borde, mientras que los bloques caerán desde arriba en la zona de 5x5 casillas central. Desde los márgenes tendremos que ir empujándolos o arrastrándolos, siempre intentando conseguir combinaciones. Si se cumplen los objetivos de cada nivel, la torre crecerá y se irá haciendo más y más alta. Y según vaya creciendo, entrarán en escena nuevos factores que irán complicando la cosa de forma paulatina, como cambios en el clima o enemigos que entorpecerán un poco nuestra tarea. Estos peligros se generan de manera aleatoria, de modo que no habrá dos partidas iguales.

» SE PARECE A... **GO! PUZZLE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ Para que crezca nuestra torre tenemos que recoger materiales y herramientas, juntando tres bloques con el mismo icono o color.



■ Castles también ofrecerá desafíos para dos jugadores en la misma consolas en los que los piques prometen ser de antología.





Agatha Christie: The ABC Murders será una aventura gráfica "point & click" en la que, además de buscar pistas, habrá que resolver puzles, realizar interrogatorios...

PS4 | MERIDIEM GAMES | AVENTURA GRÁFICA | 4 DE FEBRERO

Agatha Christie The ABC Murders

ELEMENTAL, QUERIDO **HÉRCULES POIROT**

Uno de los detectives más famosos y con el bigote mejor cuidado de la historia, Hércules Poirot, será el protagonista de *Agatha Christie: The ABC Murders*, una aventura gráfica "point & click" inspirada en el relato "El Misterio de la Guía de Ferrocarriles" (de Agatha Christie, claro) que ya disfrutaron los poseedores de una Nintendo DS hace unos años. En la piel del mítico detective vamos a investigar una serie de intrincados casos que requerirán todas nuestras dotes deductivas. Comenzaremos reconociendo el terreno y examinando con detalle las partes de los escenarios que puedan proporcionarnos información útil acerca de lo que ha ocurrido. En estas secciones moveremos nuestro puntero por el escenario en busca de objetos o indicios que llamen nuestra atención. Todas las pistas que descubramos automáticamente se van añadiendo a nuestra libreta de detective para poder repasarlas posteriormente si lo necesitamos. Una vez hemos realizado la inspección ocular, será el momento de interrogar a testigos y sospechosos. Estos interrogatorios, al más puro estilo *L.A. Noire*, prometen ser bastante variados, con muchas opciones y en los que podremos adoptar distintos tonos (intimidatorio, tranquilizador...) para que podamos dar rienda suelta a toda nuestra "psicología" y sacar así valiosos testimonios. Normalmente podremos elegir entre tres o cuatro preguntas, con textos en castellano (eso sí, no llegará doblado). Además, en no pocos momentos tendremos que resolver puzles de muy distinta índole para poder avanzar en nuestras pesquisas. La última fase de cada caso es la reconstrucción y en ella deberemos confeccionar una pequeña película conforme a nuestras investigaciones. Para ello, aparecerá la secuencia del crimen a modo de film de la época y debemos elegir los hechos que creemos que han ocurrido de entre todas las posibilidades que se nos ofrecen, para dar con una reconstrucción de los hechos fiable y veraz. ¿Estaremos a la altura del mismísimo Hércules Poirot? Muy pronto lo averiguaremos en otra aventura gráfica que demuestra que este género está muy vivo en PS4.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Una aventura gráfica bien ambientada y de pausado desarrollo que requerirá todas nuestras dotes deductivas y habilidades dialécticas para resolver estos intrincados crímenes. Y afortunadamente llega con los textos en castellano.







En los interrogatorios podemos elegir entre varias preguntas con tonos muy distintos.



Gráficamente es cumplidor, aunque desde luego no aprovecha todo el potencial de PS4.

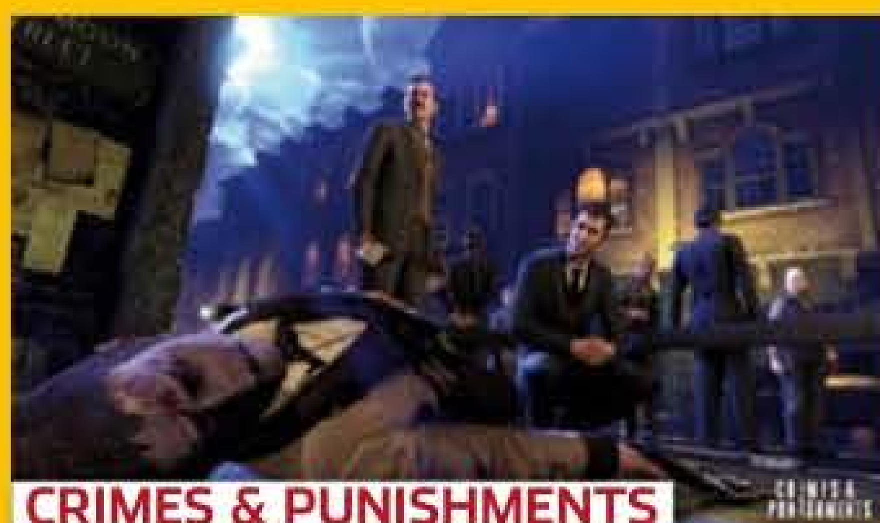


SE PARECE A...



L.A. NOIRE

Salvando las distancias (el juego de Rockstar es mejor y más completo en todos los sentidos), los interrogatorios son parecidos.



CRIMES & PUNISHMENTS

Una de las mejores aventuras de Sherlock Holmes, que por cierto volverá muy pronto a PS4 con otro juego: *The Devil's Daughter*.

Buscar pistas, resolver puzles e interrogar sospechosos y testigos será fundamental para poder avanzar en esta aventura gráfica.

PS VITA | KOEI TECMO | ROL | 20 DE ENERO

Atelier Escha & Logy Plus: Alchemists of the Dusk Sky

MÁS ROL PARA NUESTRA PS VITA

La portátil de Sony va a recibir de forma inminente una versión mejorada de *Atelier Escha & Logy: Alchemist of Dusk Sky*, un RPG que salió en el primer trimestre de 2014 para PS3 y que ahora llega a PS Vita con el nada original subtítulo *Plus* y con un buen puñado de mejoras. Como recordaréis, se trata de una secuela de *Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk* que contaba como principal aliciente la posibilidad de elegir entre dos personajes: Logy y Escha, amén de unos interesantes combates por turnos en los que podían intervenir hasta 6 personajes. Y en esta versión *Plus* de PS Vita contaremos con novedades como un nuevo personaje jugable, Nio Altugle (la hermana pequeña del personaje principal de *Atelier Ayesha)*, que ahora será controlable en los combates. Además, incluirá los DLC de PS3, nuevas vestimentas, misiones de dificultad aumentada y jefes finales más complicados



» SE PARECE A... **ATELIER ESCHA & LOGY: AODS**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



Atelier Escha & Logy Plus: Alchemist of Dusk Sky **es una versión mejorada de un RPG por turnos que salió en PS3 en 2014. Llegará con jugosas mejoras.**



Este J-RPG únicamente sale en versión digital, aunque existe una edición coleccionista física repleta de extras disponible en la web de NIS America.



■ *Mighty No.9* será un juego de acción y saltos con un desarrollo en 2D que recordará a los *Mega Man*.



■ Ofrecerá 12 niveles y otros modos interesantes, como retos cooperativos (al parecer, sólo serán online).



■ Podremos hacer nuestros los poderes de otros robots, logrando así devastadores ataques eléctricos, con fuego, etc.





PS4/PS3/PS VITA | COMCEPT | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 12 DE FEBRERO

Mighty No. 9

EL LEGENDARIO **MEGA MAN** YA TIENE SUCESOR

Keiji Inafune rinde tributo al mítico robot azul con otro juego de acción y saltos en 2D que recuperará algunas ideas ya conocidas.

Keiji Inafune, co creador de Mega Man junto a su mentor en Capcom Akira Kitamura, rendirá tributo a su "criatura" en *Mighty No.9*, otro vibrante juego de acción/plataformas en 2D que retomará algunos de los cánones que convirtieron en leyenda al famoso robot azul. En *Mighty No.9* también manejaremos a un robot, Beck, el noveno de una serie de poderosos androides creados por el Dr. White y el único que no ha sido infectado por un virus que ha hecho enloquecer al resto de máquinas. Nuestra tarea será derrotarlas en nueve fases iniciales (más tres fases posteriores), repletas de acción y plataformas que podremos acometer en el orden que queramos y que presentarán un nivel de dificultad bastante alto (aunque no tan alto como en los *Mega Man*). Como ya os podéis imaginar, cada robot tendrá su poder específico, que nosotros podremos ir adquiriendo y que condicionará nuestra forma de enfrentarnos a los niveles posteriores. Y por si todo esto no te parece suficiente desafío, *Mighty No.9* ofrecerá otras modalidades de juego como "Acometida de Jefes" (en los que nos enfrentaremos a nuestros hermanos robots de un tirón), modo de dificultad extrema o desafíos cooperativos y carreras contra un amigo online. Sin duda, los fans de lo retro lo vamos a disfrutar de lo lindo.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Los fanáticos de lo retro en general, y de los *Mega Man* clásicos en particular, van a disfrutar mucho con este desarrollo que promete ser un homenaje en toda regla a uno de los personajes más queridos de la historia de los videojuegos.

La historia de FINAL FANTASY VII

La llegada de *Final Fantasy VII* a PS4 vía Store y los nuevos detalles que Square Enix ha desvelado sobre su ansiado "remake" nos han animado a recordar cómo se gestó este J-RPG inolvidable.

Pocos juegos han marcado tanto a los jugadores de PlayStation como *Final Fantasy VII*. Ya sea por su historia y el incuestionable carisma de sus protagonistas o por ser un juego que "abrió puertas" en más de un sentido, la séptima fantasía de Square caló muy hondo. Su llegada al Store de PS4 (tenéis el análisis en las páginas siguientes) y los detalles que vamos conociendo sobre el ansiado remake nos dan pie para recordar el lanzamiento de uno de los mejores J-RPG de la historia que contribuyó decisivamente a popularizar el género y esta saga fuera de Japón y especialmente en Europa, ya que fue la primera entrega numerada en ser lanzada en el Viejo Continente.

Para su desarrollo se juntaron algunos de los nombres propios vinculados a *Final Fantasy* más importantes: desde el creador de la saga Hironobu Sakaguchi, hasta su director Yoshinori Kitase (director también de *FFVI* y *FFVIII* y productor de otros éxitos como *FFX* o los *Kingdom Hearts*), Nobuo Uematsu (autor de las BSO más memorables de la serie) o Tetsuya Nomura, que empezó como diseñador de personajes y ha terminado asumiendo las riendas creativas de los títulos clave de la compañía.

Pero sus inicios no fueron sencillos Tras el éxito de *Final Fantasy VI*, Squaresoft (por aquella época la compañía se llamaba así, antes de fusionarse con su otrora rival Enix en abril de 2003) tuvo que salir de su "zona de confort" para llevar a buen puerto su séptima entrega, que comenzó a gestarse en 1994. La idea inicial era lanzarlo en Super Nintendo al igual que las tres entregas anteriores, pero su desarrollo quedó aparcado, ya que en Square andaban ocupados con otro J-RPG que se llevó muchos de los recursos e incluso algunas ideas preliminares de estas primeras etapas de la preproducción de *FFVII* (en su desarrollo participaron Yoshinori Kitase en labores de dirección y contó con la supervisión de Hironobu Sakaguchi). Nos referimos a *Chrono Trigger*, título que vio la luz en Super Nintendo en 1995 y que no disfrutamos en Europa hasta su "relanzamiento" en Nintendo DS en 2009.

"Sr......Cloud? Su fiesta le espera en el piso 2."

La traducción

Una de las razones que contribuyeron al gran éxito de *FFVII* en España fue su traducción al castellano. Pero dicha traducción tuvo errores de todo tipo. Se utilizó una herramienta SDL y Gloria Camino y Laura López-Bonilla trabajaron sobre la traducción automática sin tener acceso al texto original.

Para el guión de *Final Fantasy VII* se barajaron muchas ideas. Algunas de ellas, la mar de curiosas, fueron desechadas (en una de las primeras versiones Aeris y Sefirot iban a ser hermanos... y en otra novios) y otras terminarían apareciendo en otros juegos (Tetsuya Nomura sugirió incluir una bruja en el elenco de protagonistas... una idea que terminaría cuajando en *FFVII* en el personaje de Edea; o la idea de Sakaguchi de ambientarlo en Nueva York, que sería usada en los *Parasite Eve*). Sakaguchi tenía en mente una trama futurista protagonizada por un personaje llamado Detective Joe, que debía encontrar a distintos personajes en la ciudad de Midgar. Al final no se renunció del todo a la estética futurista (cercana al "steampunk") pero la historia no tuvo nada que ver con lo que Sakaguchi ideó en un principio. Se dice que el fallecimiento de su madre, ocurrido unos años antes, tuvo mucha influencia en la historia de *FFVII*. Y la frescura de Yoshinori Kitase y



Los personajes

Pocos personajes han calado tan hondo en la memoria colectiva de los jugadores como los de *FFVII:* Cloud, "sus chicas" Aeris y Tifa, el bueno de Barret, el antagonista Sefirot (uno de los malos más carismáticos de la historia de los videojuegos...) ¡Si hasta un aliado opcional, Vincent, protagonizó su propio juego!

1 Caith Sith
¿Un gato robótico que combate gracias a su extraña montura? Caith Sith es uno de los personajes más enigmáticos.

2 Aeris Gainsborough
La encontramos vendiendo flores en los suburbios de Midgar y... todavía seguimos llorando su suerte.

3 Sefirot
Uno de los "malos" más carismáticos de la historia... que además porta una de las espadas más largas de historia.

4 Yuffie Kisaragi
Esta joven ninja armada con un enorme shuriken es uno de los dos aliados opcionales que verás (o no) en *FFVII*.

5 Cloud Strife
El protagonista es un ex SOLDADO (el cuerpo de élite de Shinra), que se une a los ecoterroristas de AVALANCHA.





Personajes y momentos inolvidables, combates por turnos llenos de posibilidades y un desarrollo realmente variado son algunas de las virtudes de un RPG que marcó a toda una generación de jugadores.

de Kazushige Nojima (a quien suele atribuirse la idea de la muerte de Aeris) hicieron el resto, dando forma a una historia atípica y madura, en la que también puso su granito de arena Masato Kato.

En cuanto a la parcela técnica, el germen de *Final Fantasy VII* se mostró en la feria SIGGRAPH de 1995, con una demo en la que se veía a Locke y a otros héroes de *FFVI* luchando por turnos contra un gólem pero con un apartado gráfico que distaba mucho de lo visto en Super Nintendo (con giros de cámara, personajes poligonales e incluso espectaculares invocaciones). Todo parecía indicar que sería para Nintendo 64 Pero no fue así. ¿La razón? Nintendo siguió apostando por los cartuchos para N64. En Square querían potenciar la narración con abundantes secuencias de vídeo y una gran BSO. Y para eso necesitaban mucho espacio... algo que sólo era posible usando el formato CD-ROM. Así pues, el 12 de enero de 1996 Square anuncia que *FFVII* será exclusivo de PlayStation.

Con un presupuesto de 45 millones de dólares (el más alto de su época) y un equipo de 120 artistas y programadores, el proyecto comenzó a tomar forma superando dificultades como el paso de las 2D a las 3D. Para ello, y bajo la batuta de Yusuke Naora, artistas tradicionales trabajaron codo con codo con expertos en CG. Y Yoshitaka Amano le cedió el testigo a Tetsuya Nomura a la hora de diseñar a los protagonistas. El resultado fue una deliciosa amalgama (la estética de los personajes cambia en función de si estamos combatiendo, explorando o durante una secuencia de vídeo) en la que brillaban con luz propia los escenarios prerenderizados, unidos por un mapamundi en 3D. Y todo acompañado por la excepcional BSO de Nobuo Uematsu.



Compilation of Final Fantasy VII

La sombra de *FFVII* es alargada... Tanto, que dio lugar a lo que Square Enix bautizó como "Compilation of Final Fantasy", una serie de productos que completaban y ampliaban la historia que incluyó la peli "Advent Children", juegos como *Before Crisis, Crisis Core* y *Dirge of Cerberus* y libros.

***Final Fantasy VII* salió a la venta el 31 de enero de 1997 en Japón,** en septiembre llegaba a Estados Unidos y sólo un mes después aterrizó en Europa. Sobra decir que el apoyo de Sony a escala mundial fue clave para su éxito. Un éxito tanto en su país de origen (en Japón logró vender 3 millones de unidades en sus dos primeros días a la venta) como a nivel global (es el segundo juego más vendido de la historia de PlayStation con cerca de 10 millones de copias, sólo superado por el primer *Gran Turismo*). En cuanto a nuestro país, fue un "boom" en toda regla, a lo que también contribuyó sin duda su traducción al castellano, aunque no fuera todo lo buena que debió ser. Para su traducción, se usó una herramienta SDL... y se colaron errores por un tubo pese a la posterior corrección de dos traductoras, Gloria Camino y Laura López-Bonilla. Pero "allevoys" aparte, *Final Fantasy VII* fue un juego irrepetible, con una sombra tan alargada que sigue vigente 20 años después de su lanzamiento.



6 Red XIII
Nanaki (nombre en clave Red XIII) nació en el Cañón Cosmo. Pese a su feroz apariencia "felina", puede hablar.

7 Tifa Lockhart
Amiga de la infancia de Cloud, quizá sienta algo por él... Es experta en un arte marcial llamado Zangan-Ryu.

8 Cid Highwind
Cid es un piloto de Ciudad Cohete que es capaz de manejar cualquier nave. La lanza es su arma predilecta.

9 Vincent Valentine
Otro aliado opcional que es un ex Turco (servicio secreto de Shinra). Tuvo su propio juego: *Dirge of Cerberus: FFVII.*

10 Barret Wallace
El líder de AVALANCHA es un tipo atormentado por su pasado. En vez de mano derecha lleva una ametralladora.



Género:
RPG
Desarrollador:
SQUARESOFT
Editor:
SQUARE ENIX
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS Store:
15,99 €



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO**


BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

store.playstation.com


"Vamos, novato". El principio de la aventura causa una gran impresión... Como la espada de Cloud.

LA **FANTASÍA** QUE CONQUISTÓ A UNA GENERACIÓN

Final Fantasy VII

Dieciocho años después, el clásico renace en PS4 prácticamente tal y como lo recordábamos. Pero... ¿conserva la magia que lo encumbró a lo más alto?

Salid a la calle y preguntad a las siete primeras personas que veáis cuáles son sus juegos favoritos; nos apostamos una Materia Maestra a que más de uno y de una (por no decir todos) dicen *Final Fantasy VII*. La séptima sinfonía de Squaresoft (¡ay, qué tiempos aquellos antes de la fusión!) se convirtió en uno de los títulos más queridos por los jugadores de todo el mundo gracias a un apartado gráfico espectacular para la época (con esas secuencias FMV de infarto), una banda sonora que sigue estando entre los mejores trabajos del legendario compositor Nobuo Uematsu y una historia que se grabó a fuego en la mente de la comunidad y cuyos momentos más memorables se han convertido en verdaderos iconos del medio. Hace escasas semanas llegó a PS4 *Final Fantasy VII HD*, un port de la versión que los usuarios de PC degustaron allá por 2013, con algún que otro cambio y añadido. Un bégimo de los videojuegos, a examen de la mirada exigente e inquisitiva del usuario del siglo XXI. ¿Aguantará el tipo... o sucumbirá ante la Masamune de Sefirot?

Basta tan solo un vistazo para que el apartado peor parado quede en evidencia: gráficamente, *FF VII* ha envejecido muy mal. El estilo "super-deformed" resulta, cuanto menos, arcaico, y se ve pronunciado por los modelos HD, creando un extraño contraste con los viejos escenarios pre-renderizados. Para rematar, el juego está presentado en 4:3, así que viene acompañado por unas "bonitas" bandas negras a ambos lados... Pero no todo son Meteoritos bajo el sol: a pesar de estos inconvenientes, se trata de la versión que mejor luce a ni-

Cloud Strife. A pesar de su carácter apático, el ex-SOLDADO se ganó un hueco en nuestro corazón.

POCOS CAMBIOS, PERO COMO **CAÍDOS DEL CIELO**


1 MODELOS HD. Personajes, objetos y batallas han pegado un subidón de píxeles. Los fondos pre-renderizados, sin embargo...



2 60 HZ. A nosotros nos llegó la versión PAL (ralentizada respecto a la NTSC). Ahora podemos disfrutarlo a la velocidad con la que fue concebido.


3 ¡ALLÁ VOY! No es perfecta, ni mucho menos, pero se han corregido algunas de las mayores meteduras de pata de la infame traducción original.



■ La lucha entre AVALANCHA y la corporación Shinra es uno de los temas principales, pero pronto la historia se complica...



■ *FF VII HD* tiene ciertos fallos que no estaban en el original, como pistas de audio desaparecidas, pero son bastante imperceptibles.



■ Los combates son por turnos y utilizan el sistema ATB (Active Time Battle). Hasta que no se llena la barra, no podemos actuar.





Con el "remake" de *FF VII* en proceso, es el momento ideal para rememorar el clásico... O conocerlo por primera vez.

vel visual si lo que buscáis es fidelidad total con el original. Y aunque en un principio puede resultar algo tosco, es sorprendente lo bien que han envejecido el resto de apartados. Los combates por turnos son increíblemente dinámicos, aunque su aleatoriedad puede frustrar a los más impacientes (los nuevos trucos corrigen este problema). Y el sistema de Materias sigue siendo uno de los mayores aciertos: sencillo a primera vista, pero difícil de dominar y con abundantes posibilidades. También hay que destacar la variedad inusitada de la que hace gala *FFVII:* durante el transcurso de la aventura se dan todo tipo de situaciones (algunas de lo más extravagantes, como la "cita" con Don Corneo) que desembocan en minijuegos o en momentos que se alejan por completo del "gameplay" habitual. Un constante soplo de aire fresco.

Y la historia... qué decir de la historia. La narrativa no es perfecta y quedan muchos cabos sueltos (la traducción tampoco ayuda), pero sigue emocionando de la misma forma que hace dieciocho años, y es de aplauso la madurez con que se tratan algunos de los temas más sombríos.
Para terminar, *FF VII HD* incluye soporte para trofeos, el primer tráiler del ansiado "remake" (todavía se nos ponen los pelos de punta al verlo) y un tema de PS4 que añade los sonidos típicos de los menús al XMB, así como un arreglo en piano del tema de Aeris capaz de hacer llorar a una bestia galiana. Por mucho años, versiones y "remakes" que pasen, será imposible hablar de esta, la obra original, sin acompañarla de "obra maestra".



■ Sefirot es uno de los villanos más icónicos de la historia de los videojuegos. Su sombra es tan alargada como su espada.



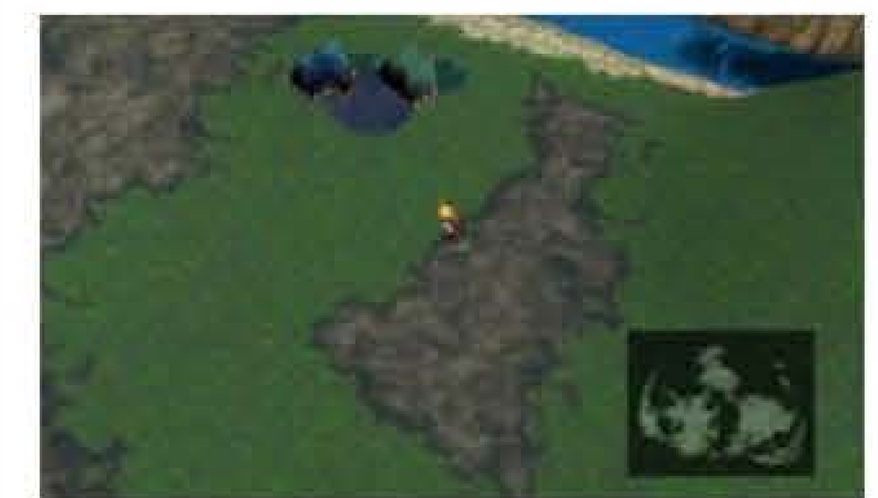
■ *Final Fantasy VII* fue la primera entrega de la saga que presentó un mundo futurista, a diferencia del medievo de las anteriores.

» EL VIEJO **TRUCO** DEL TRIPLE SIETE

FFVII HD incluye trucos. Así de primeras puede sonar mal, pero lo cierto es que resultan de lo más muy útiles. Con ellos, los aspectos más tediosos de la obra quedan subsanados y se convertirán en un gran aliado para los que quieran disfrutar de la historia sin complicaciones.



TURBO. La velocidad de juego se triplica. Especialmente útil para subir de nivel o al buscar enemigos poco comunes.



¡ADIÓS A LA ALEATORIEDAD! Los combates aleatorios se desactivan por completo (pero no los jefes finales).



MODO SEFI... DIOS. Recuperación de vida y magia, ataques Límite ilimitados... Así no hay Arma Esmeralda que se resista.

VALORACIÓN

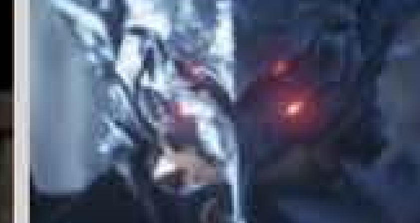
» LO MEJOR
Historia, personajes, BSO... Un juego del que es inevitable volver a enamorarse.

» LO PEOR
El contraste entre modelos HD y escenarios. Fallos que no estaba en el original.

Te gustará + que... FINAL FANTASY XIII



Te gustará + que... FINAL FANTASY XIV



80	**» GRÁFICOS** Han envejecido bastante mal y los fondos "cantan" demasiado.
98	**» SONIDO** Una de las mejores bandas sonoras de la historia. Y punto.
96	**» DIVERSIÓN** La mezcla exploración/combates funciona tan bien como en 1997.
95	**» DURACIÓN** Historia, minijuegos, secretos... Hay juego para parar un tren.
NOTA 92	Clásico atemporal, juego de culto, "must have", obra maestra, chocobo dorado... *FINAL FANTASY VII.*

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
Lidia Muñoz Maquetación.

Colaboradores:
Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Javier Parrado, David Alonso, Clara Castaño, Raúl Tejera, Luis Zamorano, Alejandro Oramas.

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 3/2016

Printed in Spain



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» REPORTAJE
¡LOS NUEVOS JUEGOS DE VELOCIDAD!

Al género de la velocidad le ha costado arrancar en PS4, pero nos espera un año cargado de intenso olor a gasolina. El mes que viene repasaremos todos los juegos de coches que nos esperan: *DiRT Rally, GT Sport, Asetto Corsa, MXGP2*...



» COMPARATIVA
LAS MEJORES AVENTURAS GRÁFICAS

Un género que vuelve a estar de moda y con propuestas tan atractivas y frescas como *Life is Strange* y *The Walking Dead* o más clásicas como *Grim Fandango*: ¡las repasaremos todas!



» REPORTAJE
DARK SOULS III

Os contaremos todas las novedades del nuevo juego de From Software y repasaremos otros juegos de rol que nos llegarán en 2016, que no son pocos...

» MINIGUÍA
RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION

Os contaremos todos los secretos de *Resident Evil HD* y *Resident Evil Zero HD* en una guía pensada para guardar en la caja del juego.



SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN

12 números de Playmanía



- 12 números de Playmanía
- 12 números de la edición digital*

*Acceso gratuito a la edición digital de Playmanía en Kiosko y mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android.

Y con tu suscripción:
Acceso a Club OZIO
Cientos de ofertas exclusivas para ti

OZIO
El club del suscriptor de Axel Springer

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/playmania, por tel.: 902 540 777
y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Misiones principales y de facción • Coleccionables • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Cruceta: acceso rápido a equipo
Stick izquierdo: mover el personaje
Stick derecho: mover la cámara
L1: activar sistema V.A.T.S.
L2: cubrirse.
R2: atacar.
R3: agacharse.
■: botón de acción.
▲: saltar.
●: usar Pip-Boy.
✖: botón de acción.
Options: menú principal.
Select: cambiar perspectiva de la cámara.

INFORMACIÓN BÁSICA

LA PARTIDA PERFECTA

Para llegar a conseguir el ansiado trofeo platino deberás completar el juego **siguiendo un orden concreto** en las misiones, a no ser que quieras repetirlo más de una vez. Y es que algunos trofeos nos obligan a avanzar habiéndonos unido a una determinada facción u otra y, claro, no podemos unirnos a todas las facciones en una misma partida. Sigue estos pasos:

1- Empieza avanzando en la historia principal hasta llegar a la misión Cuando la libertad llama de los Minutemen.

2- Sigue la cadena de misiones de los Minutemen hasta completar la misión Viejas armas. Irás consiguiendo trofeos.

3- Inicia la misión principal Joya de la Commonwealth hasta completar la misión principal Reuniones ❶.

4- Ahora puedes empezar las misiones de la Hermandad del Acero o de El Ferrocarril. Da igual cuál elijas primero, pero debes avanzar en las dos hasta su último paso posible antes de volver a la misión principal.

5- En el caso de la Hermandad del Acero, avanza hasta completar la misión Sin piedad. Conseguirás un trofeo y el rango más bajo de la hermandad.

6- En el caso de la facción El Ferrocarril, avanza hasta completar la misión Boston por la noche. Conseguirás un trofeo.

7- Inicia y completa las misiones principales Mentes peligrosas, Mar Resplandeciente y Cazador/Cazado ❷. Al hacerlo conseguirás dos trofeos más.

8- Inicia la misión principal El nivel molecular en la base de El ferrocarril. Tendrás que elegir con qué facción quieres completarla: Los Minutemen, la Hermandad del Acero, El Ferrocarril o el Instituto. Cada una tiene sus propias misiones y trofeos. **Haz un backup** (o varios) de tu partida y apunta el número para cargarla cuando hayas completado todas las misiones de una facción.


❶


❷







9- Completa la misión El nivel molecular con Los Minutemen. Sigue sus misiones, obtén los trofeos y completa el juego.

10- Carga la partida de la decisión de facción. Completa la misión El nivel molecular con La Hermandad del Acero. Sigue sus misiones, obtén los trofeos y completa el juego.

11- Carga la partida de la decisión de facción. Completa la misión El nivel molecular con El Ferrocarril. Sigue sus misiones hasta llegar a la misión Tapadera subterránea y haz misiones para El Instituto hasta iniciar la misión Final del camino ❸. Antes de empezar cualquiera de estas misiones debes crear un **segundo backup de tu partida** que usarás más adelante.

12- Llegado este punto podrás continuar con la misión Tapadera subterránea con El Ferrocarril y las siguientes para conseguir sus correspondientes trofeos y completar el juego, o también puedes empezar la misión Final del camino para completar las misiones de El Instituto, conseguir sus trofeos y completar el juego.

13- Vuelve a cargar el segundo backup que creaste y sigue la cadena de misiones de la facción para conseguir sus trofeos y completar el juego.

14- En el caso de que hayas dejado algo pendiente, como los Cabezones u otro trofeo, carga la partida antes de elegir la facción y así podrás elegir la que prefieras para completar el juego al 100%.

¿ERES S.P.E.C.I.A.L?

Al comienzo tendrás que elegir la forma en la que repartirás tus puntos de S.P.E.C.I.A.L. ❹. Dependiendo de tu estilo de juego tendrás que repartirlos de una forma u otra, para así desbloquear los perks que más te interesen desde el principio. Aquí te indicamos cuál ha sido nuestra forma de repartir los puntos para nuestra partida. No tiene porqué ser necesariamente la tuya...

FUERZA	2
PERCEPCIÓN	5
RESISTENCIA	5
CARISMA	5
INTELIGENCIA	1
AGILIDAD	5
SUERTE	5

• **Cada vez que subas un nivel** podrás repartir un punto en cualquier categoría de S.P.E.CI.A.L o en desbloquear algún perk de dicha rama si ya tienes el nivel suficiente.

• **Algunos de los Cabezones** que encontrarás aumentan en un punto ciertas categorías de S.P.E.C.I.A.L. Si tienes pensado ir a recogerlos no pongas en ninguna categoría más de 9 puntos para ahorrar un punto que podrás usar en otra cosa.

• **El juego te permite llegar a tener todas las categorías** y habilidades al máximo, es solo cuestión de tiempo ir subiendo niveles aunque es lento.

• **No existe ningún perk imprescindible,** aunque mejorar la vida y la resistencia te hará la vida más fácil ❺. La habilidad para abrir cerraduras o piratear ordenadores te puede llevar a buenas recompensar o a conseguir experiencia extra.

• **Ten en cuenta que al comienzo del juego** encontrarás más enemigos con armas balísticas y al final casi todos tendrán armas de fusión y la radiactividad será mayor.

MISIONES PRINCIPALES

CUANDO TODO ERA MARAVILLOSO

El juego comienza frente al espejo del cuarto de baño, donde tendrás que diseñar a tus personajes, aunque no tendrá ningún efecto en el juego ❶.

Cuando hayas terminado de diseñar a tus personajes ve al salón de tu casa para tomar un café y espera a que sucedan las siguientes escenas. Aparecerá un representarte de Vault-Tec y tendrás que repartir los puntos de S.P.E.C.I.A.L en las características que más te gusten. Tras un par de escenas y conversaciones, tendrás que salir de tu casa. Sigue el camino marcado junto a tu esposa y tu hijo hasta el **Refugio 111** y disfruta de las escenas.

FUERA DEL TIEMPO

Tras descender en el ascensor espera a que acabe la conversación con los trabajadores de Vault-Tec y sube las escaleras hasta la zona de registro. Habla con la mujer de la derecha para conseguir el **traje del Refugio 111** y sigue al doctor hasta tu cámara criogénica.

Cuando acabe la cinemática activa el panel de apertura de la cámara que ves delante para que se abra y examina al ocupante para conseguir un objeto. Sigue el camino marcado hasta una puerta que no se puede abrir. Coge todas las **herramientas** que ves en la zona.

Sigue el camino marcado por el interior del refugio hasta ver a una Mutaracha en una ventana, que saldrá huyendo al acercarte. Bajo esa misma ventana hay una **Porra de seguridad** que podrás usar para acabar con los primeros enemigos. Antes de seguir avanzando entra en la sala de la derecha al fondo del pasillo y examina los escritorios para conseguir objetos.

En el siguiente pasillo tendrás que enfrentarte a la Mutaracha de antes: solo necesitarás un golpe para acabar con ella. Antes de seguir, entra en el comedor del fondo, examina la zona en busca de objetos y **activa el terminal recreativo** encima del escritorio de la izquierda ❷. Elige la opción Reproducir cinta y espera a que cargue el **Minijuego Amenaza roja** para ganar el **Trofeo Juegos del pasado-futuro**. Juega una partida, sal al menú principal y pulsa el botón cuadrado para extraer el videojuego.

Sigue hasta llegar a la recepción. En el mostrador encontrarás una **pistola** y varios **estimulantes**, en la jaula del fondo encontrarás otra **pistola** y algo de **munición**. Junto a la estantería verás el arma **Cryolator** ❸, que por ahora no puedes coger. Entra en la habitación de la derecha y examina la taquilla para encontrar más **munición**. Examina la terminal del supervisor en la recepción y elige Abrir túnel de evacuación.

Avanza hasta la zona de entrada. Examina la zona de la izquierda para encontrar **munición** dentro de una taquilla y encima de unas cajas. Ve a la derecha y examina el cadáver junto a la terminal de apertura para conseguir el **Pip-Boy** y después examina la terminal para abrir la entrada del refugio y volver a la superficie.













Una vez fuera conseguirás el **Trofeo La guerra no cambia nunca** 4. Tu siguiente objetivo es ir a tu casa. Según llegaste a la superficie date la vuelta para ver unas cajas de color amarillo en el suelo y examínalas para conseguir algo de **RadAway** y una **Caña de pescar**. Ve hacia la cabina del Refugio 111 para encontrar algunos objetos más y dirígete a tu casa.

Eres libre de examinar el resto de casas del vecindario o hablar directamente con Codsworth. Cuando ambos os hayáis puesto al corriente sobre lo ocurrido tomaréis la decisión de explorar el vecindario.

En la primera casa en la que entráis os esperan varias Mutarachas con las que debéis acabar. En la sala del fondo hay una **caja fuerte** que puedes abrir con las ganzúas que llevas en el inventario, contiene bastantes **objetos** e incluso un **arma**, por lo que merece la pena intentar forzarla. Tras examinar la siguiente casa puedes examinar el resto en busca de objetos o ir directamente a Concord para seguir con la misión principal. Más adelante volverás a esta zona por lo tanto puedes dejar la exploración para entonces si quieres.

Sigue el camino de la misión principal y acércate a la Parada de camiones Red Rocket. En la zona verás a un **perro** 5. Acércate a él para saludarlo. Pregúntale por su dueño y ofrécele tu ayuda para que sea tu compañero de viaje. La entrañable conversación pronto se tornará en peligro por la llegada de unas Rata topo con las que debes acabar si quieres explorar la zona con tranquilidad. Cuando hayas terminado sigue el camino hasta llegar a Concord.

Según llegas a la ciudad entra en la primera casa de la derecha, ve a la cocina y abre la nevera para encontrar una **Nuka-Cola Quantum**. Registra el resto de la casa para encontrar algunos objetos más e incluso una **caja fuerte** que de momento no puedes abrir.

En el lado izquierdo según avanzas verás un parque infantil con un platillo volante en medio, junto a este parque verás una casa baja en la que deberías entrar para abrir una **caja fuerte** que encontrarás bajo la cama del dormitorio principal.

Sigue hasta llegar al punto principal para descubrir que un hombre está disparando a unos bandidos que intentan entrar en el museo 6. Si quieres puede acabar con ellos para conseguir algo de experiencia o simplemente espera a que él acabe con todos.

Cuando ya no quede ningún enemigo habrás completado la misión principal. Al completar la misión comenzará la misión Cuando la libertad llama.

CUANDO LA LIBERTAD LLAMA

Examina los cadáveres de los enemigos para coger el **arma láser** y algo de **munición**, explora el resto de la ciudad en busca de objetos si quieres. Cuando estés listo entra en el museo y acaba con los primeros enemigos que tienes a tiro. Avanza por el pasillo de la derecha para rodear la planta baja. Sigue acabando con enemigos mientras subes por el lado izquierdo del edificio hasta llegar al punto indicado.

»

»**Cuando ya no queden enemigos entra en el despacho** de la misión principal y habla con Preston Garvey para aceptar la siguiente misión. Habla con la mujer que está sentada en el sofá para descubrir que el perro se llama **Albóndiga** y de paso intenta persuadirla para conseguir algo más de información y experiencia extra.

En el escritorio de la derecha encontrarás una **Revista** que debes examinar para conseguir el **Minijuego Comando atómico** y en el escritorio de la izquierda encontrarás el **Cabezón** (Percepción 7). Examina el ordenador del primer escritorio y piratéalo para conseguir experiencia pero no abras la puerta de seguridad. Ve al punto de la misión principal y piratea la terminal más cercana para conseguir experiencia y no abras la puerta. Finalmente examina la puerta y usa una ganzúa para abrirla y tener acceso al **núcleo de fusión**. Vuelve al despacho de los supervivientes y sigue el camino indicado hasta salir del edificio.

Una vez fuera examina el escritorio de la izquierda para conseguir algunos **objetos**, introduce el núcleo en la **servoarmadura** y examínala para entrar en ella. Salta desde la azotea y acaba con todos los enemigos, incluyendo a un peligroso Sanguinario 8. Cuando ya no queden enemigos vuelve a hablar con Preston. Tras la conversación el grupo decidirá ir a Sanctuary para iniciar un nuevo asentamiento.

Sigue a Preston en el camino hacia Sanctuary y habla con él para finalizar esta misión. Cuando completes la misión obtendrás el **Trofeo Cuando la libertad llama** y comenzará...

SANCTUARY

En la ciudad habla con Sturges para activar la misión secundaria Sanctuary y deja la servoarmadura en el taller para ahorrar energía. La misión secundaria de Sanctuary la puedes ir completando en cualquier momento, todo depende de los recursos que vayas encontrando durante el juego.

Empieza por derribar todas las casas destruidas, los árboles, los coches, buzones... absolutamente todo lo que no vas a querer en tu nueva ciudad. Cuando hayas terminado de "limpiar" la ciudad ve al taller y guarda todos los materiales que hayas conseguido.

De momento puedes completar los pasos de crear unas camas, conseguir algo de agua potable, cultivar algunos alimentos y crear puestos de defensa. Con los materiales que consigues al destruir todas las cosas que no valen tendrás más que suficiente para completar todas las cadenas de misiones. Cuando hayas terminado conseguirás el **Trofeo Sanctuary** y comenzará...

EL PRIMER PASO

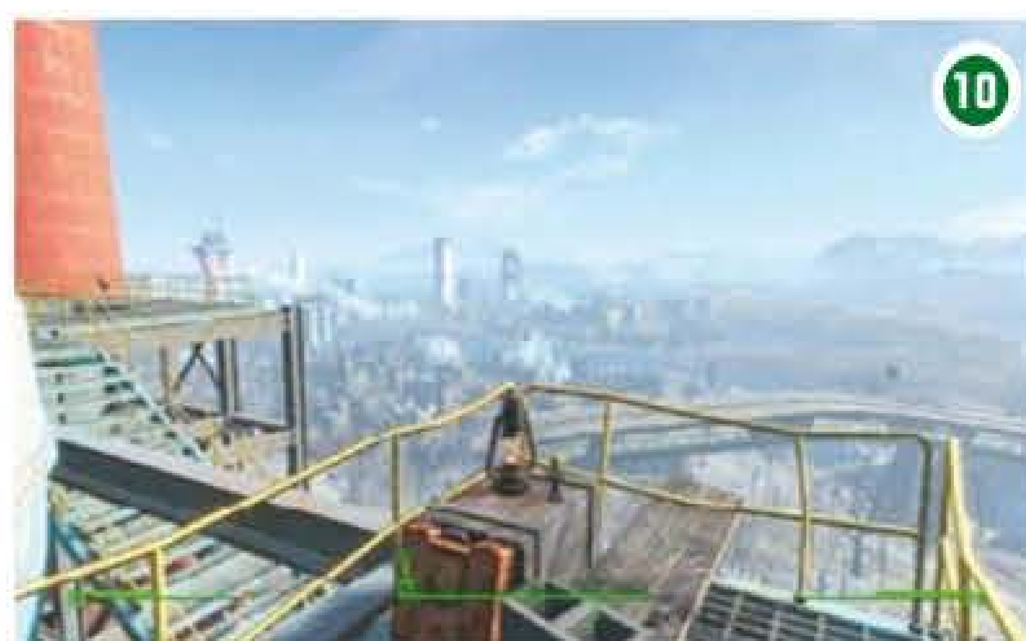
Pon rumbo al **Acantilado de Tenpines** para hablar con los colonos. En el camino encontrarás varios lugares en los que puedes encontrar **botín**. Ya en el acantilado habla con el jefe y acepta acabar con los saqueadores de la Planta de montaje.

Cuando llegues a la zona de la Plan de montaje de Corvega verás que tienes varios accesos. Lo menos peligroso, aunque no lo parezca, es la entrada que te indica la misión pero debes pasar rápido para no sufrir mucho daño por parte de la torreta que está justo al lado 9.













Antes de entrar en la Planta acaba con todos los enemigos y sube a la parte más alta de la estructura por las pasarelas que rodean la fachada. Arriba llegarás a una pasarela en la que encontrarás una caja de madera y sobre ella el **Cabezón** (Reparación ⑩). Vuelve a bajar y entra en la planta.

Una vez dentro acaba con los enemigos que llegan a la primera sala y sigue el camino hasta bajar una escalera. Ve a la izquierda y usa el ascensor para subir directamente a la planta más alta donde encontrarás a los dos saqueadores.

Primero elimina desde lejos las dos torretas que están sobre la cabina de los dos objetivos. Luego sube a la pasarela que lleva a la cabina, pulsa el botón rojo para extenderla y acaba con ellos.

Ya puedes explorar el resto de la planta de montaje en busca de objetos o volver directamente a hablar con los colonos del Acantilado de Tenpines. Después ve a Sanctuary para completar la misión. Conseguirás el **Trofeo El primer paso** y comenzará la misión...

JOYA DE LA COMMONWEALTH

Ve al punto de la misión para llegar a **Diamond City**. Acércate al interfono de la entrada para hablar con Piper. Cuando entres en la ciudad habla con el alcalde para conseguir información y luego ve a la derecha y habla con el guardia Danny Sullivan antes de entrar.

Ya en la ciudad, ve a hablar con quien quieras y visita las tiendas. Cuando hayas explorado ve a la **Public Occurrences** para hablar con Piper y ve a la **Agencia de detectives Valentine**. Habla con la recepcionista para recibir la siguiente misión. Antes de salir, acércate a la mesa del fondo a la derecha y examina la **Revista** Diversión Robco para conseguir el **Minijuego Invasores Zeta** ⑪. Examina los ficheros de los archivadores de la izquierda para iniciar una misión secundaria en la que conseguirás el arma única **Espada de Shem Drowne**.

UN VALENTÍN MUY POCO SANTO

Comienza al este de Diamond City, en la Estación Park Street. Te toparás con muchos enemigos, así que ve preparado.

Acaba con los enemigos que encontrarás en la zona de los tornos y luego digiérete hacia la derecha en busca de objetos. Sigue el camino principal por las vías del tren acabando con unos cuantos enemigos hasta entrar en el Refugio 114.

Ya dentro del refugio ve a la derecha para entrar en un despacho. Coge todos los **objetos** del escritorio y del botiquín. La entrada principal del Refugio 114 está cerrada: tendrás que seguir por la izquierda.

Sigue avanzando hasta encontrarte con un enemigo y acaba con él. Registra su cadáver para conseguir la **contraseña del despacho** y usa el ordenador junto a la puerta para abrirla. Dentro, coge el **Cabezón** (Conversación) del escritorio antes de hablar con Nick Valentine ⑫. Tras hablar con él, síguele hasta subir unas escaleras que os llevan a un pasillo. Mira al techo para ver un letrero en el que pone Laundry y mira justo debajo para encontrar la **Revista** El hombre que podía parar el tiempo. Sigue hasta llegar a la puerta que te lleva a la Estación Park Street y antes de cruzarla guarda la partida. »

»**En la Estación Park Street hablarás** con Flaco Malone. Lo ideal es que nadie muera, así que trata de convencerle. Tras la conversación sigue a Nick. Una vez estés en las calles habla con Nick para completar la misión, conseguir el **Trofeo Un Valentín muy poco santo** y comenzar la misión...

OBTENER UNA PISTA

Vuelve a Diamond City y entra en la Agencia de detectives Valentine para hablar con Nick. Tras dar todos los detalles sobre lo sucedido, sigue a Nick hasta el lugar indicado y examínalo cuando te lo diga.

Ahora, usa el ascensor para llegar al despacho del alcalde. Tienes dos oportunidades para persuadir a la secretaria o al alcalde para conseguir la **llave**. En el peor de los casos tendrás que pagar 250 chapas a la secretaria. Si hablas con la secretaria podrás comprar una propiedad en Diamond City para que la decores a tu gusto aunque a estas alturas no conviene malgastar chapas...

Cuando tengas la llave úsala para entrar. Dentro de la casa activa un botón bajo el escritorio de la planta baja para encontrar una habitación secreta. Allí verás algunas **pruebas** que debes darle a Albóndiga para descubrir el paradero de la persona a la que buscas y comenzará la misión Reuniones.

REUNIONES

Sigue a Albóndiga en busca de pistas para seguir el rastro hasta Fort Hagen. Allí, ve al aparcamiento bajo el edificio para entrar por una puerta. Ya dentro de Fort Hagen sube al piso más alto acabando con todos los enemigos. Arriba, empieza con la búsqueda de objetos y asegúrate de recoger la **Revista** Lasers y caza: Muerte aceptada en la sala del fondo ⑬.

En el piso de abajo tienes que rodear la planta para llegar al ascensor que te llevará a la planta más baja. Solo debes avanzar por el pasillo hasta el Centro de mando de Fort Hagen al cruzar una doble puerta.

En esta zona hay bastante resistencia. Avanza por los pasillos y entra en la primera sala de la izquierda para coger **objetos** de las cajas junto a las camas. Fuerza la verja de la siguiente sala para obtener más.

Vuelve al pasillo y avanza hasta bajar por una escalera. Cruza la puerta hasta una sala con un generador y coge el **Núcleo de energía**. En la enfermería y encontrarás **medicinas** y varias camas para dormir y recuperar energía. Más adelante está la cafetería. Ve a la parte trasera para forzar la cerradura de una caja que contiene **explosivos** y busca el **Cabezón** (Armas de energía ⑭). Sal y abre la puerta de la derecha antes de bajar la escalera para llegar hasta una caja con una **contraseña**, y coge la **Nuka-Cola Quantum**.

Vuelve atrás y sigue el camino. Piratea la terminal con la contraseña y entra en la armería. En la siguiente habitación examina la mesita junto a la cama para ver una **Revista** Manual de operaciones encubiertas de EE.UU. Busca **objetos** antes de piratear la terminal. En el baño podrás forzar un botiquín.

Sigue hasta encontrar al hombre que buscabas. La conversación durará poco y tendrás que eliminarle. Registra su cuerpo y busca información en su ordenador. Junto a él está la **Revista** Diversión Robco. Cógela para obtener el **Minijuego Pip-fall** ⑮.













Sal y mira hacia el cielo para ver la llegada de una nave que iniciará a la misión secundaria Toque de diana 16. Usa el viaje rápido para ir a Diamond City y habla con Nick. Completarás la misión, conseguirás el **Trofeo Reuniones** y comenzará...

MENTES PELIGROSAS

Ve a **Goodneighbor** y habla con la doctora **Amari**. Durante la conversación deberás sentarte en la máquina para acceder a los recuerdos de Nick Valentin. Examina cada uno de ellos para buscar el adecuado y conocer más sobre la historia del detective. Cuando termine el último recuerdo examina la tele para salir de la máquina.

Habla con la doctora Amari sobre tu experiencia. Conseguirás el **Trofeo Mentes peligrosas** y comenzará la misión...

EL MAR RESPLANDECIENTE

Asegúrate de llevar puesta alguna servoarmadura o tener algunos Radaway en el inventario. Esta misión transcurre en una zona con mucha radiación y es mejor ir preparado.

En la primera parte de la misión tendrás que ir a hablar con la Madre Isolde en el Cráter del Átomo en busca de información sobre Virgil. Conseguirás la localización de una cueva situada al suroeste del mapa más allá del límite marcado. Allí encontrarás a Virgil. Antes de irte examina una mesita en la casa de la Madre Isolde para encontrar la **Revista** La maldición de los quemados. Habla con Virgil para conseguir toda la información, completarás la misión y comenzará...

CAZADOR/CAZADO

Ve a las Ruinas del CIT y conseguirás la **frecuencia de radio** del cazasynths: sintonízala en tu Pip-Boy. Desde las Ruinas del CIT ve hacia el este hasta encontrar el edificio de Greenetech Genetics, es de color verde y muy alto 17.

Prepárate para luchar con bastantes bandidos y algunas torretas mientras subes plantas. Finalmente te encontrarás con el cazasynths al que deberás matar. Tras hacerlo, mira bajo la escalera para ver una caja de herramientas roja que contiene la **contraseña** del ordenador. Úsala para proporcionar energía al ascensor y abre la puerta para liberar a la rehén.

Registra el cadáver del cazasynths y coge el **chip** para completar la misión. Conseguirás el **Trofeo Cazador/Cazado** y comenzará la misión...

EL NIVEL MOLECULAR

Ve a la guarida de El Ferrocarril para hablar con Desdémona y entregar el chip del cazasynths. Duerme tres días en algún colchón para que terminen de descodificarlo. Cuando te entreguen el chip debes volver a hablar con Virgil.

Se inicia el "punto de no retorno" en el que tendrás que elegir a cuál de las facciones te quieres unir, Los Minutemen, La Hermandad del Acero, El Ferrocarril o El Instituto 18. Cada una tiene su propia misión y sus trofeos por lo tanto es el momento indicado para hacer uno (o varios) backups de la partida para volver a este punto tras completar todas las misiones de una facción y no tener que volver a empezar.

Para continuar con la guía debes ir al apartado de las misiones secundarias de la facción que hayas elegido y seguir sus misiones hasta completar el juego.

»

MISIONES DE FACCIÓN

LOS MINUTEMEN

Tu principal objetivo es que los Minutemen vuelvan a ser lo que eran. Para ello debes conseguir el apoyo de algunos campamentos, cumplir misiones e incluso reconstruir los campamentos.

Existen dos tipos de misiones. Las principales son de mayor dificultad y terminan desbloqueando algún trofeo. En las otras simplemente te ganas el apoyo de los campamentos o vas a defender alguno de los que ya es aliado para que no descienda su felicidad.

Ahora te detallamos una de las misiones secundarias para que sepan cómo son y después te explicamos cómo completar todas las misiones principales.

LIDIA CON LOS SAQUEADORES DEL VIVERO GREENTOP

Ve al Vivero Greentop para hablar con un colono. Ten cuidado porque la zona está patrullada por **Supermutantes** que no te lo pondrán difícil.
Ve a la excavación de Dunwich Borers y acaba con todos los enemigos, destruye las torretas para llegar a la parte inferior y cruza la puerta que indica la misión principal para entrar en la cueva bajo la montaña. En las cuevas, deber ir avanzando mientras acabas con grupos de bandidos. En cada zona encontrarás una cama poder descansar y recuperar tu vida sin usar estimulantes.

Cuando acabes con los de la primera zona sube las siguientes escaleras antes de avanzar. Llegarás a un verja y si la fuerzas llegarás hasta un par de **objetos**. En la segunda verás otra cerradura cerca del colchón. En la zona donde acabas con el enemigo principal verás la **Revista** Ataque del hombre de metal encima de una mesa ❶ y una terminal para piratear en la zona central.

Una vez que acabes con el bandido principal debes seguir por la cueva con mucho cuidado. Si enciendes las luces en las siguientes zonas despertarás a unos enemigos que fingen estar muertos. Avanza por la cueva hasta tener una pequeña alucinación en la que verás a unos trabajadores y cuando llegues al cruce sigue el camino recto.

Sigue el camino por el lado derecho para llegar a un área más amplia y acaba con todos los enemigos. En la pared de la derecha verás una terminal y bajo ella el **Cabezón** (Sigilo ❷).

Sigue por la cueva y acaba con el resto de enemigos. Al final encontrarás una zona con agua en la que te puedes zambullir. Bucea hasta el fondo de la cueva submarina para encontrar el arma **Diente de Kremvh** y varias **minibombas nucleares** ❸.

Vuelve al cruce anterior y sigue el camino hasta salir de la cueva. Ve al Vivero Greentop para decirle al colono que acabaste con los bandidos y luego ve a Sanctuary para hablar con Preston Garvey. Durante la conversación aceptarás la misión Independencia aunque de momento tendrás que hacer...













AGUAS TURBULENTAS

Cuando llegues a la zona de la misión habla con la Supervisora White y luego ve hasta la Planta de tratamientos de aguas Weston. La planta está rodeada de supermutantes por lo tanto sería recomendable entrar corriendo ❹.

Una vez dentro ve por el pasillo de la izquierda para llegar a los pasillos, entra en el vestuario y en el baño para conseguir algunos **objetos** y luego usa el ascensor del pasillo para llegar a la planta baja. Explora toda la zona y ve hacia la derecha para llegar a un despacho. Junto a un ordenador encontrarás la **Revista** Vallas que te permitirá construir muebles para patios en los asentamientos.

Vuelve a la sala anterior y sigue el camino marcado realizando varios bombeos. Finalmente pulsa el botón principal de la planta para dejarla en funcionamiento y usa el ascensor para volver al exterior.

Una vez fuera vuelve al vivero para hablar con la Supervisora White para completar la misión. Ahora, sí, inicial la misión Independencia.

INDEPENDENCIA

Antes de iniciar la misión asegúrate de ponerte tu mejor servoarmadura y de llevar algún lanzacohetes nuclear. Luego, habla con Preston y dirígete a la zona indicada para reunirte con Los Minutemen.

Habla con Preston y preparad el asalto al castillo. Tu primer objetivo será acabar con todos los enemigos de la zona, después tendrás que romper todos los huevos de los Mirelurks y finalmente acabar con la reina de los Mirelurks ❺.

Cuando no queden enemigos coge la Revista Plasma: El arma del mañana en la estación de radio del patio, administra diez de energía a la radio y habla con Preston para completar la misión y conseguir el **Trofeo Independencia**. Pasará un tiempo antes de que Preston se ponga en contacto contigo para iniciar la misión Viejas armas.

VIEJAS ARMAS

Ve al castillo y habla con Ronnie Shaw para descubrir que el objetivo de esta misión será llegar hasta la armería del castillo. Sigue a Ronnie por el castillo hasta llegar a la habitación del general y usa el modo Taller para quitar los escombros que bloquean el camino para llegar a los túneles del castillo.

En los túneles solo tienes un camino por el que avanzar. El objeto más importante que puedes encontrar es un **Núcleo de fusión** antes de tener que enfrentarte a un robot que patrulla la zona. Espera a que Ronnie abra la siguiente puerta y examina el cadáver de la persona que veréis en el suelo.

Al volver arriba ve a la armería y coge los **planos de artillería**, los **pertrechos** de artillería y unas **granadas** de humo antes de hablar con Ronnie en el patio del castillo. Construye la artillería en el apartado especial del taller y asigna a alguien para que la controle.

Activa la emisora de Radio libertad y ve al punto indicado. Debes lanzar una bomba de humo en la zona y volver al castillo corriendo antes de que empiecen a caer las bombas ❻. Vuelve a hablar con Preston para completar la misión y de paso conseguir el **Trofeo Viejas armas**.

»

» EL NIVEL MOLECULAR

Es parte de la historia principal. Durante esta misión tendrás que elegir con qué facción quieres completar la misión, para hacerlo con Los Minutemen debes hablar con Preston Garvey en Sanctuary. Después, habla con Sturges para entregar los planos. Usa el taller de Sanctuary, entra en el apartado especial y construye una Plataforma reflectora estabilizada. Vuelve a hablar con Sturges para avisar de que ya la construiste y acepta la misión de construir una consola, una antena repetidora y un emisor de haces moleculares.

El siguiente paso será construir un generador de los pequeños para conectar la consola, la antena y el emisor de haces moleculares. Cuando esté todo conectado sigue construyendo generadores para darle la energía suficiente a cada aparato ❼.

Habla con Sturges una vez más y sube a la plataforma central. Serás teletransportado a El Instituto, completarás la misión, conseguirás el **Trofeo El nivel molecular** y comenzará la misión Trabajo interno.

TRABAJO INTERNO

Examina la terminal que ves en la primera sala y carga la holocinta Exploración de red para conseguir la información que buscabas. Saca la holocinta, sigue el camino principal por el instituto y rechaza unirte a esta facción cuando se te presente la oportunidad.

Vuelve al teletransportador por el mismo camino que acabas de seguir para volver a Sanctuary. Al hacerlo conseguirás el **Trofeo Institucionalizado**. Debes hablar con Sturges para completar la misión.

CONSEGUIR EFECTIVOS Y DEFIENDE EL CASTILLO

Al volver de El Instituto tendrás la misión Conseguir efectivos que consiste en ir a hablar con Preston Garvey y se iniciará la misión Defiende el castillo.

Habla con Ronnie Shaw para que te ponga al corriente y construye las defensas que puedas para tener algo de apoyo durante el asalto que realizará El Instituto con varias oleadas de Synths en pocos minutos ❽. Cuando todo termine, debes hablar con Ronnie, con Shaw y con Preston Garvey.

LA OPCIÓN NUCLEAR

Ve a Sanctuary para hablar con Sturges y dirígete al punto de la misión al este de las Ruinas del CIT. Debes bucear en el agua para entrar por una tubería. En la siguiente zona entra por la tubería de la izquierda y sigue por los siguientes túneles hasta entrar en el instituto.

Una vez en el instituto debes examinar la terminal principal y usar la holocinta Secuencia de fijación del repetidor del Instituto para que tus compañeros se puedan teletransportar a El Instituto.

Tu principal objetivo ahora será el de llegar hasta el reactor principal. En el camino encontrarás bastante resistencia por lo tanto ve despacio y acaba con todos los Synth ❾. La misión te llevará de nuevo a la zona en la que estuviste la otra vez y tendrás que piratear la terminal principal para abrir el acceso al núcleo. De paso puedes activar el aviso de evacuación e incluso hablar por última vez con la persona al cargo de El Instituto antes de bajar por las escaleras para volver abajo y seguir el camino hasta llegar a la sala del núcleo.













Acaba con los enemigos de la zona, entra en la sala del núcleo para cogerlo y vuelve junto a Sturges para ser teletransportado a El Instituto.

Aquí tendrás que tomar la última decisión que hará cambiar el final del juego. Cuando hayas decidido qué hacer, habla con Sturges para que os teletransporte fuera de El Instituto y cumple el objetivo que te queda para presenciar la escena final del juego.

Cuando vuelvas a tener el control del personaje habla con Preston para finalizar la misión y conseguir el **Trofeo La opción nuclear** y el **Trofeo Preparado para el futuro**. Al completar esta misión habrás terminado con todas las misiones de esta facción ⑩.

LA HERMANDAD DEL ACERO

TOQUE DE DIANA Y FUEGO DE APOYO

La misión Toque de diana comenzó automáticamente al completar la misión principal Reuniones, y la misión Fuego de apoyo la habrás conseguido de forma automática según explorabas la zona de Lexington.

Empieza por activar la misión Toque de diana y ve al punto señalado. Habla con el guardia y dile que esas interesado en unirte a la hermandad. Tu primera misión será ir a una comisaría en la zona y al llegar completarás la misión.

Al llegar a la comisaría se activará la misión de Fuego de apoyo y para completarla solo debes acabar con los enemigos de la zona ⑪. Cuando acabe la conversación con el paladín Danse recibirás la misión Llamada a las armas.

LLAMADA A LAS ARMAS

Se inicia de forma automática al completar Fuego de apoyo. Habla con el paladín Danse y síguele hasta Arcjet Systems. Tendrás que acabar con algunos enemigos, pero fáciles.

Sigue a Danse por la fabrica hasta una sala en la que tendrás que piratear un ordenador que pide una contraseña. La **contraseña** que te hace falta la encontrarás en el ordenador de la izquierda. Sigue a Danse acabando con el resto de enemigos que aparecen en el camino hasta llegar a la zona del Núcleo de motor de Arcjet.

Baja las escaleras y sigue el camino de la derecha, coge el arma **Junk Jet** de la mesa y un **Núcleo de fusión** en la máquina del fondo antes de piratear la terminal. Cuando actives la energía aparecerán unos enemigos y un objetivo opcional. Lo mejor es no cumplirlo para evitar que Danse sufra daños ⑫. Cuando no queden enemigos usa el ascensor. Arriba tendrás que acabar con más enemigos y registrar sus cuerpos para encontrar lo que buscáis.

Ya fuera del edificio habla con Danse de nuevo. Durante la conversación se te ofrecerá la posibilidad de unirte a la Hermandad del acero. Si aceptas la oferta conseguirás la misión secundaria Semper Invicta.

SEMPER INVICTA

Vuelve a la comisaría de Cambridge y habla con el paladín Danse. Tras la conversación serás parte de la Hermandad del acero y conseguirás el **Trofeo Semper Invicta**.

Ahora debes hablar con tus compañeros de la Hermandad del acero para conseguir las misiones Intendencia y Limpieza de la Commonwealth. »

»Ambas tienen objetivos aleatorios. Una de ellas suele ser ir a buscar un objeto y la otra acabar con los enemigos de una zona. Cuando hayas completado ambas misiones habla con Danse para conseguir la misión Sombra de acero.

SOMBRA DE ACERO

Habla con el paladín Danse en la comisaría y sube al tejado para montar en el vertibird ⓭. Espera a llegar al Prydwen y habla con el capitán lancero Kells. Luego ve a la reunión con el maestre Maxson para descubrir los planes de la Hermandad del acero. Después, sigue el camino marcado para hablar con el paladín Danse. Cuando acabes completarás esta misión y comenzará la de Ruta de servicio.

RUTA DE SERVICIO

Solo debes hablar con la tripulación que te indican para familiarizarte un poco con los servicios de los que dispones en la hermandad. Cuando hables con todos completarás la misión y comenzará...

SIN PIEDAD

Habla con el maestre Maxson para conocer los datos de tu misión y monta en el vertibird.

La primera parte de esta misión consiste en acabar con los enemigos a las afueras de Fort Strong, la primera oleada desde el vertibird y las siguientes a pie.

Una vez dentro de Fort Strong avanza por el lado izquierdo de la planta baja y acaba con todos los enemigos. En el lado derecho abre la puerta que lleva al despacho del jefe y coge la **Llave de Fort Strong** del escritorio y la **Revista** Manual de operaciones encubiertas de EE.UU ⓮. Al fondo de la planta bajas verás que el techo está destruido pero puedes escalar para llegar a la planta de arriba para buscar **objetos**.

Cuando ya no quede nada que revisar usa el ascensor de la planta baja en el lado derecho. Al llegar a la siguiente zona sigue con la caza de supermutantes. Debes tener mucho cuidado porque en esta zona encontrarás al líder y también a un supermutante que lleva un lanzamisiles.

Una vez que no queden enemigos habla con el paladín Danse y con el maestre Maxson para completar la misión.

EL NIVEL MOLECULAR

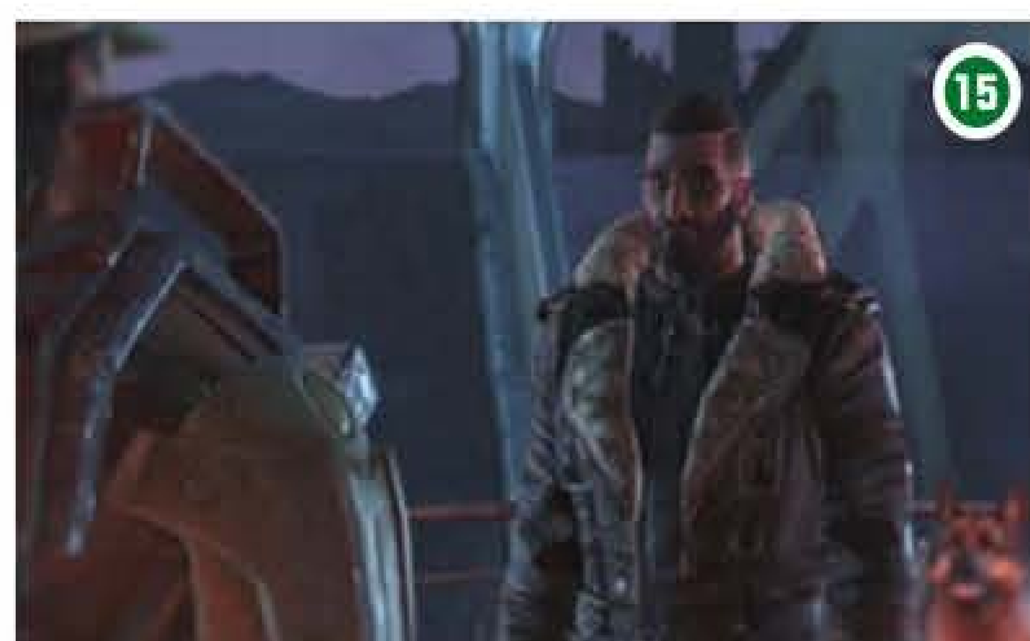
Esta misión es parte de la historia principal y tendrás que elegir con que facción quieres completarla. Si lo quieres hacer con La hermandad del Acero, para completar sus misiones y conseguir sus trofeos, debes hablar con el maestro Maxson en el Prydwen ⓯. Luego ve al aeropuerto de Boston y habla con la Supervisora Ingram.

Debes construir una Plataforma reflectora estabilizada. Vuelve a hablar con Ingram para avisar de que ya construiste la plataforma y acepta la misión de construir una consola, una antena repetidora y un emisor de haces moleculares. Luego tendrás que construir un generador de los pequeños para conectar la consola, la antena y el emisor de haces moleculares. Cuando esté todo conectado sigue construyendo generadores hasta darle energía suficiente a cada aparato.

Habla con Maxson para aceptar la misión Desde dentro. Habla con Ingram y sube al teletransportador para ir a El Instituto. Al llegar completarás la misión, obtendrás el **Trofeo El nivel molecular** y empezará...













FUERA DE LA ALAMBRADA Y DESDE DENTRO

Examina la terminal central que ves al llegar a El Instituto e introduce la holocinta Exploración de red para conseguir la información que buscabas. Sigue el camino marcado por la instalación y rechaza la oferta de unirte a El Instituto 16.

Cuando haya acabado la conversación vuelve a usar el teletransportador y habla con Ingram para completar la misión. También debes hablar con Maxson para completar la misión Desde dentro e iniciar...

LIBERTAD REPRIMIDA

Vuelve al aeropuerto para hablar con la supervisora Ingram y síguela al hangar para conocer los planes de la hermandad. Ahora ve a Diamond City en busca de la profesora Scara, aunque tendrás que hablar con la doctora Duff para descubrir que no está aquí. Sal de la casa y viaja a General Atomics Galleria para hablar con Scara y vuelve a hablar con Ingram.

Tu siguiente objetivo es ir a buscar un imán de alta potencia en el Hospital Milton General. Una vez dentro, ve hacia la izquierda y usa el ascensor para bajar una planta, sigue por esta zona hasta usar otro ascensor. En la siguiente zona entra por la puerta del fondo a la derecha y déjate caer a la planta de abajo. Sigue el camino que va hacia la derecha hasta usar otro ascensor y llegarás a la zona del **imán**.

Con el imán en tu poder, vuelve al Aeropuerto de Boston y construye cuatro Actuadores electromagnéticos de la categoría especial. Habla con Ingram para iniciar el siguiente paso. Pero antes, asegúrate de llevar Radaway en el inventario o de equiparte una servoarmadura. Primero debes ir a Eco de punto de ruta para hablar con la escriba Haylen. Recibirás un dispositivo y tendrás que ir a la Sede de centinelas.

En esta zona primero tendrás que bajar hasta la parte central. Durante el camino no encontrarás enemigos, pero al llegar a la planta baja, y en el resto de la zona, sí encontrarás enemigos 17. Sigue el camino hasta la última sala y sube por la escalera de la izquierda para encontrarte con el Hermano Henri. Intenta convencerle para conseguir la contraseña del ordenador y úsala para abrir la puerta de la sala anterior.

Avanza por la puerta y examina la máquina que ves a la derecha en el almacén para completar esta parte de la misión. Vuelve a hablar con la hermana Ingram en el Aeropuerto de Boston y pulsa el botón de la terminal central para completar la misión e iniciar...

TRAICIÓN CIEGA

Comienza hablando con el maestre Maxson en El Prydwen, en el puesto de mando, y luego con el supervisor Quinlan. Deberás seguir a la escriba Haylen a la parte inferior de la nave para tener otra charla.

Sal de la nave y dirígete al Puesto de escucha Bravo. Entra en el búnker y piratea la terminal para darle energía al ascensor y úsalo. En esta zona encontrarás un par de robots centinelas y también al objetivo de la misión principal 18. Intenta persuadir al objetivo si quieres y cuando hayas terminado vuelve a hablar con el maestre Maxson para completar la misión y conseguir el **Trofeo Traición ciega** e iniciar la misión... »

» PENSAMIENTO TÁCTICO

Ve a la planta baja del puesto de mando y habla con el capitán lancero Kells. Luego ve a Old North Church para acabar con todos los miembros de la hermandad y reprograma o destruye a PAM, i tienes la habilidad necesaria ⓳.

Cuando comples ambos objetivos vuelve a hablar con el capitán lancero Kells para completar la misión. Se iniciará...

BOTÍN DE GUERRA

Asegúrate de llevar RadAway en tu inventario o equípate tu mejor servoarmadura contra la radiación.

Comienza la misión hablando con Ingram, esta vez es posible que este en El Prydwen y no en el aeropuerto. Cuando acabe la conversación ve al muelle y usa el vertibird que te indican para ir hacia Mass Fusion.

Desde el vertibird tendrás que acabar con algunos Synth que verás en la azotea del edificio antes de poder saltar. Cuando hayas acabado con el resto de Synth examina el escritorio en la segunda planta para encontrar la **contraseña** del ordenador central y una **identificación**. Ve a la sala indicada y piratea el ordenador para buscar la información sobre el agitador de berilio.

Baja en el ascensor de la parte central hasta que quede atascado en la planta con el suelo de cristal. Sal y acaba con los Synth de la zona, sigue por la derecha para subir una planta y ve al fondo para activar el disyuntor que le devolverá la energía al ascensor. Baja hasta la zona del hall. Puedes subir a la zona más alta del hall y subirte en un sofá para encontrar, en la parte superior de una estatua que cuelga de la pared, el **Cabezón** (Fuerza ⓴).

Vuelve a bajar y usa la tarjeta de identificación en el siguiente ascensor para ir al sótano. No encontrarás enemigos de momento, tu único objetivo es entrar en la cámara central y conseguir el **agitador de berilio**. La cámara está llena de radiación, por lo tanto debes ser muy rápido. Al volver a la sala central serás emboscado por varios robots. Acaba con ellos, vuelve al hall y elimina al resto de Synths que atacan a los refuerzos de la hermandad para completar el objetivo opcional. Sal de Mass Fusion y vuelve al Aeropuerto de Boston. Habla con la supervisora Ingram para completar la misión e iniciar...

AD VICTORIAM

Coloca el agitador de berilio en el punto donde te indican y sigue a la hermandad hasta entrar en El Instituto ㉑. Nada más entrar completarás la misión, conseguirás el **Trofeo Ad Victoriam** y se iniciará la misión Opción nuclear.

LA OPCIÓN NUCLEAR

Habla con el maestre Maxson. El recorrido es exactamente igual que con la facción de los Minutemen, así si quieres saber los pasos consulta el apartado de los Minutemen. Al completarla se iniciará la misión...

UN NUEVO AMANECER

Vuelve al Prydwen y habla con el maestre Maxson para ser recompensado con el rango de centinela y unos propulsores para tu servoarmadura con los que podrás mantenerte en el aire unos segundos al saltar.

Al completar esta misión habrás terminado con todas las misiones de esta hermandad.













EL FERROCARRIL

CAMINO A LA LIBERTAD

Ve al punto que señala la misión y sigue el camino que ves hasta entrar en la Old north Church. Sigue por la derecha hasta las catacumbas, acaba con los enemigos y sigue hasta un camino sin salida. En el lado derecho verás una rueda con unas letras, debes girar la rueda exterior y pulsar el círculo central en las letras **RAIL ROAD** para abrir el camino 22.

Al poco de avanzar te encontrarás con un grupo. Durante la conversación asegúrate de ser lo más amable posible para que puedas seguir adelante con esta facción.

ESPÍAS COMO NOSOTROS

Tras completar la misión anterior, habla con Deacon. Lo primero será encontrarnos con él cerca de una autopista. Tras una charla, síguele por la autopista hasta encontrar a un miembro de la facción.

Durante la charla asegúrate de elegir la **opción de la contraseña** para no tener problemas. Cuando acabe, habla de nuevo con Deacon y elige entrar por el túnel de la fortaleza.

En el túnel habla con Deacon y espera a que él piratee la terminal para abrir la entrada. Sigue el camino acabando con los Synth hasta una cámara acorazada. Espera a que Deacon abra la puerta y examina las estanterías para encontrar **objetos**, incluyendo el de la misión principal. Antes de salir, habla con Deacon y acepta la pistola **Repartidor de Tommy** 23.

Vuelve Old North Church. Baja a la zona de los túneles para reunirte con los miembros de la facción y toma la decisión de unirte a ellos para conseguir el **Trofeo Espías como nosotros**.

BOSTON POR LA NOCHE

Entra en la base de la facción y habla con Carrington para entregar el prototipo de la misión anterior y ofrece tus servicios para iniciar la siguiente misión.

Sal de los túneles y ve al punto indicado. Encontrarás un buzón de correos con la marca de la facción que debes examinar para conseguir una **holocinta**.

Habla con el viejo Stockton en Bunker Hill, un poco más al noreste. Asegúrate de elegir la respuesta de la contraseña.

Ve al punto indicado y acaba con los bandidos de la zona. Para poder iniciar el siguiente paso debe ser de noche por lo tanto busca una cama en las casas cercanas. Durante la noche tendrás que hablar con Stockton y con un hombre llamado Rascacielos al que deberás seguir hasta llegar a un edificio mientras acabáis con varios bandidos por las calles 24.

Vuelve al cuartel de la facción y habla con el doctor Carrington para completar la misión, y así comenzará la misión...

EL NIVEL MOLECULAR

Esta misión es parte de la historia principal y tendrás que elegir con qué facción quieres completarla. Para hacerlo con El Ferrocarril, para completar sus misiones y conseguir sus trofeos, debes hablar con Desdémona y con Tom el chapuzas en el cuartel general de El Ferrocarril. Antes de salir, puedes hablar con PAM para aceptar la misión Escondite Mercer y conseguir la localización del siguiente paso de la misión.

Cuando llegues al Faro de Kingsport acaba con todos los enemigos (incluyendo al que »

»está en dentro del faro en la parte más alta) para poder usar el taller y construye una Plataforma reflectora estabilizada del apartado especial. Luego vuelve a la guarida de la facción para hablar con Tom el chapuzas.

Vuelve al faro y construye una consola, una antena repetidora y un emisor de haces moleculares. Ahora construye un generador de los pequeños para conectar la consola, la antena y el emisor de haces moleculares. Cuando este todo conectado sigue construyendo generadores para darle la energía suficiente a cada aparato.

Cuando ya esté todo conectado habla con Desdémona y sitúate en la plataforma central para ser teletransportado a El Instituto y de paso iniciar la misión Tapadera subterránea.

TAPADERA SUBTERRÁNEA

Examina la terminal de la primera sala y carga la holocinta de Exploración de red, elige la opción de copiar el mensaje de cifrado y lee la respuesta.

Sigue el camino por El Instituto hasta encontrarte con el Patriota y acepta explorar El Instituto. Es obligatorio hacerlo para poder completar esta misión y conseguir un trofeo.

Una vez que te dejen explorar El Instituto, busca a Liam Binet y habla con él. Síguele hasta llegar a la zona central y habla una vez más con él. Antes de salir de El Instituto tendrás que activar la misión Institucionalizado y hablar con cada uno de los líderes para completarla. Cuando la hayas completado podrás usar el viaje rápido desde tu Pip-Boy para hablar con Desdémona en la guarida de El Ferrocarril. El siguiente paso será introducir el informe en la terminal de la facción y luego hablar con PAM (25).

Abre el mapa y viaja al Cambridge Polymer Labs. Nada más entrar ve hacia la derecha hasta llegar a una sala con muchos terminales y activa el sistema de descontaminación para poder avanzar hasta la parte central del laboratorio.

Sube a la planta de arriba, entra en la sala C1 y ve hasta el fondo para subir por una rampa que te lleva hasta unos conductos. Una vez aquí sigue el camino hasta caer en una sala en la que encontrarás una terminal en la que conseguirás la **contraseña** de la misión.

Antes de abandonar la zona puedes completar un experimento para conseguir la **Coraza de servoarmadura piezonucléica**. Debes buscar una muestra en cada una de las salas, incluida la radiactiva del fondo, y poner las que correspondan en la máquina de la primera sala. Cuando las coloques correctamente podrás coger esta pieza de un dispensario en la misma sala (26).

Vuelve a la sala de la descontaminación y habla con el robot Molly. Sigue al robot hasta la sala del director y examina el escritorio para encontrar la **Revista** quirúrgica de Massachusetts y de paso completar la misión secundaria (27).

Sal del laboratorio y vuelve a la guarida de El Ferrocarril para informar a Desdémona. Regresa a El Instituto para hablar con Liam y Z1-14. Siéntate en alguna silla y deja pasar 24 horas para volver a hablar con Z1-14.













Antes de completar el siguiente paso puedes ir a depositar algunas de tus armas en una caja del almacén para tener algo de apoyo en el siguiente paso. Ve al punto principal de la misión y acaba con todos los guardias del túnel antes de volver a hablar con Z1-14.
Para seguir con la misión Tapadera subterránea debes activar iniciar la misión Retención de synths.

RETENCIÓN DE SYNTHS

Debes ir al punto indicado para reunirte con un cazasynths y capturar a un Synth rebelde para llevarlo de vuelta a El Instituto. En la planta baja de la casa donde encontrarás al Synth que buscas encontrarás el arma **Le Fusil Terrible** (28).

Cuando vuelvas al instituto tendrás que hablar con el líder e ir a tu cuarto para completar la misión e iniciar la misión La batalla de Bunker Hill.

LA BATALLA DE BUNKER HILL

El primer paso en esta misión es opcional aunque es recomendable realizarlo. Vuelve a la guarida de la facción de El Ferrocarril para informar sobre la situación actual y si quieres también a la facción del Acero aunque no es necesario para conseguir los trofeos.

Ya en Bunker Hill debes hablar con el contacto de El Instituto para iniciar la batalla. Durante la misión asegúrate de matar lo menos posible y céntrate en cumplir solo la misión. Rodea la zona por la izquierda para ver una puerta de color rojo que debes cruzar (29). Corre hacia la trampilla del suelo dentro de Bunker Hill para ir a los túneles. Corre hasta la última sala de la zona para encontrar a los Synths fugados, habla con cada uno de ellos para desactivarlos y escapa de la zona.

Vuelve a las Ruinas del CIT para informar al líder. Acaba con los supermutantes de la zona interior y sube a la azotea para hablar con el líder y completar la misión. Se iniciará la misión Humanidad - Redefinida.

HUMANIDAD - REDEFINIDA

Vuelve a El Instituto y asiste a la reunión en la sala indicada, cuando finalice habla con el líder para completar la misión y conseguir el **Trofeo Humanidad - Redefinida** y comenzará la misión Mass Fusion.

MASS FUSION

Habla con Allie Filmore y podrás ir a hablar con la facción del Acero, pero no debes hacerlo. Usa el ascensor central de la zona y el teletransportador principal para ir a Mass Fusion, ten en cuenta que cuando lo hagas serás enemigo de la Hermandad del Acero para siempre.

Al llegar a la azotea de Mass Fusion acaba con todos los miembros de la Hermandad del Acero. Registra el escritorio que ves en la planta de arriba para encontrar una **identificación** y una **contraseña** que debes usar para piratear el ordenador de la misión principal (30).

Usa el ascensor central para llegar a la planta más baja y prepárate para ser emboscado por algunos enemigos. Acaba con ellos y sigue por el lado derecho para subir a la primera planta.

En el otro extremo encontrarás el disyuntor que debes activar para que el ascensor tenga energía de nuevo y puedas llegar al hall. Una vez aquí usa el ascensor del fondo para bajar al sótano del edificio. »

»**Una vez aquí habla con Allie Filmore** para conseguir algunos **Rad-X** y úsalos antes de entrar en la cámara donde encontrarás el **agitador de berilio**. La radiación en esta zona es muy alta por lo tanto ten preparados algunos RadAway.

Cuando tengas el berilio vuelve a la zona anterior y acaba con los refuerzos, incluyendo a los del hall principal antes de salir del edificio (31). Vuelve a El Instituto y habla con Allie Filmore para completar la misión e iniciar Atrapado.

ATRAPADO

Comienza hablando con el líder de El Instituto. Cuando acabe la charla abre el mapa del Pip-Boy y teletransportate al punto de la misión.

Al llegar a la zona habla con los Minutemen y luego entra en la casa de la misión. Allí, con los Minutemen para hablar con el doctor Enrico Thompson y con T.S Wallace para completar la misión e iniciar...

A TODA POTENCIA

Vuelve a El Instituto y habla con el líder. Luego usa el micrófono que ves en la mesa de la izquierda y graba el discurso tomando las decisiones que quieras, ninguna de ellas te impide conseguir algún trofeo. Una vez que hayas completado el discurso habla de nuevo con el líder y viaja a Diamond City.

En Diamond City ve a la caravana de la emisora de radio. Examina la caja del suelo para encontrar los **componentes de la radio**. Pon los diales en la parte central, la de tubos en la derecha y la de botones a la izquierda (32). Cuando esté montada vuelve a El Instituto para hablar con el líder, activar el núcleo e iniciar la secuencia en la terminal de al lado.

Habla con el líder y asiste a la siguiente reunión directiva. Habla con la persona que tienes a tu derecha y cuando acabe la reunión completarás la misión, conseguirás el **Trofeo A toda potencia** y comenzará la misión Final del camino.

Este es el punto en el que tendrás que elegir si quieres seguir con las misiones de El Ferrocarril para conseguir sus trofeos o seguir con las misiones de El Instituto para conseguir sus trofeos. Lo más recomendable es que hagas un backup de tu partida para no tener que completar de nuevo todas las misiones si quieres conseguir los trofeos de las dos facciones.

TAPADERA SUBTERRÁNEA

Al completar la misión A toda potencia aparecerá un hombre en la sala con el que debes hablar para recibir el aviso de que Z1-14 quiere hablar contigo en tu cuarto. Cuando acabe la charla con Z1-14 vuelve a la guarida de El Ferrocarril para hablar con Desdémona. Completarás la misión, conseguirás el **Trofeo Tapadera subterránea** y comenzará...

PRECIPICIO DE GUERRA

Nada más comenzar, tendrás que acabar con los enemigos que aparecen antes de volver a hablar con Desdémona (33).

Sal del refugio y habla con Glory. Luego registra su cuerpo para conseguir el **Abrigo blindado mod. III** del Ferrocarril, una armadura bastante buena de cuerpo entero que te ahorra espacio en el inventario. Sigue por los túneles acabando con los enemigos y con los que encontrarás en la iglesia.













Cuando ya no queden enemigos aparecerá Desdémona en la zona y luego con Tom el chapuzas en los alrededores de la comisaría. Al acabar la charla id hacia la comisaría y acabad con todos los enemigos 34.

Con la comisaría limpia, vuelve a hablar con Tom y sube a la azotea para seguir con la misión. Acaba con algunos enemigos más y habla con Deacon.

EL FULGOR ROJO DE LOS COHETES

Monta en el Claymore de la azotea y espera a que te lleven a la zona indicada. Una vez aquí puedes acabar con todos los enemigos que ves o ir directamente a colocar los explosivos en las tres zonas que te indican. Hagas lo que hagas tendrás que volver al Claymore para abandonar el lugar.

Cuando subas en el Claymore usa el artillero para acabar con algunos enemigos de la zona 35. Una vez que aterrices vuelve a la guarida de la facción para hablar con Desdémona y completar la misión, conseguir el **Trofeo El fulgor rojo de los cohetes** y activar la siguiente.

LA OPCIÓN NUCLEAR

Habla con Desdémona y vuelve a El Instituto para hablar con Z1-14 e iniciar la misión. Acaba con todos los enemigos de la sala de teletransporte. **El resto de la misión es igual que para los Minutemen.**

Para acabar la misión, habla con Desdémona en lo alto de la torre de Mass fusion y completarás todas las misiones de esta facción.

EL INSTITUTO

FINAL DEL CAMINO

Para iniciar las misiones de El Instituto debes completar la misión principal El nivel molecular con cualquiera de las tres facciones para llegar a El Instituto. Es recomendable hacerlo con la facción de El Ferrocarril para que así puedas seguir la guía, según está elaborada.

Durante la misión El nivel molecular llegarás a El Instituto y conocerás a su líder. En esta conversación acepta la oferta de unirte a la facción y sigue la cadena de misiones como te indicamos en el apartado de la facción de El Ferrocarril siempre a favor de El Instituto hasta llegar a Final del camino.

Habla con el líder de la facción y ve a la guarida de El Ferrocarril para cumplir tu objetivo. Vuelve a hablar con el líder de El Instituto y listo.

AERONAVE DERRIBADA

Habla con Madison Li en uno de los laboratorios y usa el teletransportador de El Instituto para ir a los alrededores del Aeropuerto de Boston.

Debes destruir tres terminales. Corre hacia el hangar y sube las escaleras de la derecha para llegar al helipuerto, donde encontrarás la primera. La segunda está en la torre de vigilancia junto al helipuerto (debes usar el ascensor del pasillo para llegar) y la tercera, en el extremo contrario del helipuerto a donde estaba la primera.

Ahora ve a la siguiente zona que te indican y sube a la parte más alta de la torre. Acaba con los refuerzos 36. Si completas el objetivo opcional vendrán más Synths a ayudarte. Cuando los Synths completen la tarea serás teletransportado lejos de la zona.

FAMILIA NUCLEAR

Ve a hablar con el líder.

LOCALIZACIÓN DE LOS CABEZONES

A lo largo del Yermo encontrarás repartidos un total de 20 cabezones.
Algunos de ellos te dan puntos de habilidad extra y otros alguna habilidad única.
Cuando consigas localizar diez Cabezones desbloquearás un trofeo y cuando consigas los veinte otro más. A continuación te indicamos donde encontrar cada uno de ellos, aunque en el desarrollo de las misiones hemos indicado los más importantes.

CABEZÓN	LOCALIZACIÓN
Reparación (Los núcleos de fusión duran un 10% más)	En la Planta de montaje de Corvega, llegarás durante la misión principal. En el exterior de la planta de montaje, en la parte más alta.
Ciencia (Tienes un intento extra al hackear terminales)	En el Maiden Center, al suroeste del Refugio 75. Debes acabar con el líder de esta zona para conseguir la tarjeta con la podrás abrir el camino hasta el cabezón.
Explosivos (+15% de daño con explosivos)	En la Siderúrgia Saugus, al este del Refugio 75. En la última sala de esta zona, encima de un panel eléctrico.
Sigilo (Eres un 10% más difícil de detectar)	En Dunwich Borers, llegarás durante la misión principal. En la parte más baja de la cueva. Después de pasar la zona de la bomba sigue el camino que va hacia la derecha.
Negociar (Los precios bajan un 5%)	En la Fábrica de conservas de Longneck, al este de la Siderúrgia Saugus. En uno de los despachos de la zona central.
Abrir cerraduras (Abrir cerraduras es más fácil	En la Galería Pickman, al noreste de Diamond City. En la última zona de la galería, en el suelo junto a una papelera.
Fuerza (Aumenta la fuerza en 1 punto)	En el edificio de Mass Fusion, llegarás durante la misión principal. En la zona del hall, sube a la parte más alta y salta al sofá que ves junto a la barandilla para encontrarlo.
Conversación (Los vendedores tienen 100 chapas más para negociar)	En la Estación Park Street, al este de Diamond City Encima del escritorio en la sala donde te encuentras con el detective.
Cuerpo a cuerpo (+25% de daño crítico con armas cuerpo a cuerpo)	En la Torre Trinity, al este de Diamond City. En la parte más alta de la torre, sobre la madera que ves dentro de la celda.
Inteligencia (Aumenta la inteligencia en 1 punto)	En la Biblioteca Pública de Boston, al este de Diamond City. En la última sala de la biblioteca, encima de una terminal.
Armas de energía (+25% de daño crítico con armas de energía)	En Fort Hagen, llegarás durante la misión principal. En el centro de mando, al fondo del comedor.
Armas grandes (+25% de daño crítico con armas pesadas)	En el Refugio 95, al sureste del Borde del Mar Resplandeciente. En la parte baja del refugio, en uno de los dormitorios del lado derecho según bajas.
Armas pequeñas (+25% de daño crítico con armas balísticas)	En la Plaza de los artilleros, al este del Refugio 95. Debes acabar con el líder de la zona para conseguir la llave con la que abrirás el camino hacia el cabezón.
Desarmado (+25% de daño crítico al atacar sin armas)	En el Garaje de los Gatos del Átomo, es un desguace situado en la zona sureste del mapa. En el capo de un coche de color rojo dentro del taller.







Resistencia (Aumenta la resistencia en 1 punto)	En Poseidon Energy, al sur del Garaje de los Gatos del Átomo. Entra por la azotea del edificio, encima de un escritorio de los despachos de la zona central.
Agilidad (Aumenta la agilidad en 1 punto)	En los Restos del FMS Northern Star, en la zona de tierra más al sureste del mapa. Sube a la cubierta del barco y ve hasta el extremo delantero 1.
Suerte (Aumenta la suerte en 1 punto)	En Spectacle island, la solitaria isla en el mar del este. Entra en el barco y mira dentro de una de las taquillas.
Medicina (Los estimulantes curan un 10% más de daño)	En el Refugio 81, al oeste de Diamond City. Primero debes ir a la enfermería del refugio para donar sangre y realizar una misión para llegar hasta la sala donde encontrarás el cabezón 2.
Carisma (Aumenta la carisma en 1 punto)	En el Manicomio estatal Parsons, al noroeste de Dunwich Borers. Primero debes ir al Manicomio estatal Parsons y acabar con todos los guardias. Cuando ya no queden guardias debes buscar a un hombre llamado Edward Deegan en Diamond City, Goodneighbor o Bunker Hill para iniciar una misión. Al final de esta misión llegarás a la sala donde está el cabezón.

LOCALIZACIÓN DE LAS REVISTAS

Por si buscar los cabezones no fuese suficiente también encontrarás en el Yermo más de 100 revistas. Como listarlas todas es una locura, hemos seleccionado las 20 más fáciles de localizar aparte de los que mencionamos durante la guía. Y es que cuando encuentres 20 revistas desbloquearás el trofeo El papel no ha muerto.
Además, cada una de las revistas desbloquea una habilidad o propiedad única.

REVISTA	LOCALIZACIÓN
¡Eres S.P.E.C.I.A.L!	En tu casa de Sanctuary. Bajo la cuna de tu hijo después de volver del Refugio 111.
La jungla de los bebes murciélago	En tu casa de Sanctuary. En la encimera de la cocina.
¿Qué brujería es esta?	En el Museo de la Brujería, en la zona noreste del mapa. Entra en el edifici o por el sótano, sube a la primera planta y mira en el escritorio de la sala de la izquierda para encontrar la revista 3.
Beneficios de los niños trabajadores	Fábrica de conservas de Longneck, , al este de la Siderúrgia Saugus. En el escritorio del Cabezón (Negociar).

Camuflaje urbano	En el USS Constitution, situado al este de Bunker Hill. Entra en la cabina del capitán y mira en la mesa de la esquina.
Cuidado con el hombre cariñoso	En Bunker Hill, situado al norte de Goodneighbor. En lo alto del monumento central, subiendo por las escaleras centrales del monumento.
La venganza del Ruso loco	En la Galería Pickman, al este de Diamond City. Sigue por la galería hasta encontrarte con Pickman y mira en el suelo.
Cuando los gorilas se quedan sin bananas	En la guarida de la facción de El Ferrocarril. En la zona central verás una estructura circular y en el escritorio de la izquierda la revista.
Consejos de un hombre casado	En Goodneighbor, llegarás a la zona durante la misión principal. Entra en The Third Rail, ve a los baños de la derecha nada más entrar y mira encima del váter del fondo para encontrar la revista.
Una experiencia para recordar	En Goodneighbor, llegarás a la zona durante la misión principal. Ve al Hotel Rexford y nada más entrar mira en la barra de la derecha.
Visita la Galaxia Ux-Ron.	En Cómics Hubris, situado al este de Diamond City. Nada más entrar en la tienda mira en el mostrador de tu derecha.
Invasión de los Zetans	En Cómics Hubris, situado al este de Diamond City. Sube a la planta más alta, entra por la puerta que tiene una estrella y mira encima de una mesita.
El levantar de los mutantes	En la Plaza Trinity, al este de Diamond City. Entra en la Iglesia de Trinity y examina la parte superior del atrio del fondo para encontrar la revista.
Me he casado con un robot!	En Diamond City, llegarás a ella durante la misión principal. Entra en la escuela y mira en la mesilla junto a una de las camas del piso inferior.
Demonios esclavos, demonios de arena	En el Refugio 81, al oeste de Diamond City. La conseguirás como recompensa al completar una misión secundaria de la profesora del colegio.
La luna: ¿Un dispositivo comunista capaz de crear el día del juicio final?	En las Ruinas de Quincy, en la zona sureste del mapa. Sube a la parte más alta de la autopista de los bandidos para encontrar un escritorio con una terminal. Junto a ella verás la revista.
Esquemas de pintura de tiburón	En el Garaje de los Gatos del Átomo, es un desguace situado en la zona sureste del mapa. En esta zona verás una caravana a la izquierda del taller central, entra en ella y mira en la mesita junto a la cama para encontrar la revista.
¡¡¡10 números 1 !!!	En Poseidon Energy, en el parte más al sureste del mapa. En el mismo escritorio en el que se encuentra el Cabezón (Resistencia).
Ponte traje	Restos del FMS Northern Star, en la zona de tierra más al sureste del mapa. Sube a la cubierta del barco y ve hacia la mesa que tiene una sombrilla para encontrar la revista.
Ten un perro, viajarás!	En El Instituto, llegarás a la zona durante la misión principal. Sube por la torre que tiene el símbolo del plato y los cubiertos, una vez arriba entra en el cuarto que ves enfrente y luego por la puerta de la izquierda para llegar a la terraza. En la terraza verás una mesa con forma triangular y encima de ella la revista.

ARMAS ÚNICAS

Uno de los aspectos más interesantes de *Fallout 4* es la posibilidad de crear armas a tu gusto, pero además el juego esconde algunas armas únicas. A continuación hemos listado las que son realmente únicas, más allá de un simple nombre especial o que sean armas que tú mismo puedes construir en los asentamientos.

ARMA	LOCALIZACIÓN
Artefacto de Lorenzo	Sigue los pasos para conseguir el Cabezón (Carisma). Al final de esta misión toma la decisión de acabar con el objetivo y puedo pide más recompensa en la siguiente conversación para ser recompensado con el arma.
Arma gamma	Justo en la esquina suroeste por fuera del mapa encontrarás una zona llamada Reactor en ruinas. Acaba con el Sanguinario que patrulla la zona y examina el cadáver que verás dentro de una de las estructuras circulares.
Buenas intenciones	Ve a las Ruinas de Quincy situadas al sureste del mapa. Sube a la autopista que ves en la zona y acaba con un enemigo llamado Clint. El arma que el mismo usa es la que andas buscando.
Cañonero	En el USS Constitution, situado al este de Bunker Hill. Debes completar una larga cadena de misiones en este lugar para recibirla como recompensa. La primera misión es La última travesía del USS Constitution y te da la un robot al llegar a la zona.
Cryolator	En el Refugio 111. En la primera sala con un escritorio a modo de recepción, a la izquierda verás un armario con una cerradura maestra que debes forzar para conseguir el arma.
Espada de Shem Drowne	En Diamond City, en la Agencia de detectives Valentine. Examina el Expediente de Marty Bullfinch en los archivadores de la izquierda y escucha la holocinta para iniciar la misión El saltamontes dorado. Al final de esta misión conseguirás el arma.
Experimento 18-A	Este arma solo se la puedes comprar a un vendedor de El Instituto.
Garra de Sanguinario	Ve al Museo de la brujería situado en la zona noreste del mapa. Sube a la primera planta y ve al baño para recoger un Huevo de Sanguinario intacto del suelo y la Holocinta del sargento Lee que debes escuchar. El siguiente paso es tomar la decisión de llevar el huevo al nido y junto a él verás el arma.
Hacha de Grognak	En la tienda de Cómics Hubris, situada al este de Diamond City. Entra en la tienda y abre la vitrina que ves a tu izquierda para conseguir el arma.
Pistola Zeta	Se consigue de igual forma que el Artefacto de Lorenzo solo que para conseguir esta debes dejar vivo al objetivo.
Rifle de clavos	En el Desguace de Big John, situado al sureste de Diamond City. En esta zona encontrarás un largo vagón de tren de color azul volcado y que esconde una trampilla en el suelo. Sigue el cable de electricidad hasta llegar a un disyuntor que debes activar para poder entrar por la trampilla.
Servopuño	En el Estanque de Swan situado al este de Diamond City. En esta zona encontrarás a un Behemot en medio del pantano y cuando acabes con él puedes registrar su cuerpo para conseguir el arma.
Spray N'Pray	Se la puedes comprar a un vendedor ambulante llamado Cricket. Este personaje tiene muchas localizaciones posibles y una de ellas es frente al Refugio 81.

EASTER EGGS

Los juegos con mundo abierto siempre están llenos de secretos y referencias a otros juegos, entregas anteriores e incluso cine y series de televisión. Aquí te indicamos algunos de los más curiosos de *Fallout 4*.

PLATILLO VOLANTE Y EL BLASTER ALIENÍGENA

Al oeste de Diamond City está el Refugio 81. Desde aquí ve al sur hasta ver como un platillo volante surca el cielo y vuelve al refugio. Ahora ve hacia el norte y antes de llegar al río encontrarás la zona donde se ha estrellado. Sigue el rastro de sangre hasta una cueva y dentro encontrarás al alienígena: mátale y podrás arrebatarle el Blaster.

LA ROCA HUECA (MEGATÓN, *FALLOUT 3*)

En la zona más al noreste del mapa verás el Museo de la Brujería. Según miras la entrada, rodea la zona por la izquierda y mira en el suelo junto a la fachada: podrás examinar una roca hueca. Encontrarás una nota que menciona a Megatón, un asentamiento de *Fallout 3*.

REFERENCIAS A THE ELDER SCROLLS: SKYRIM

• **En la cubierta principal de la nave Prydwen** de La Hermandad del Acero hay una zona en la que están experimentando con una planta llamada Planta experimental. Esta planta resulta ser la Raíz de Nirn y en el ordenador que ves junto a las plantas hay más información.

• **En la zona de la cantina encontrarás** al Oficial de cantina detrás de la barra. En uno de sus diálogos te dice "antes era escriba de campo hasta que un sanguinario me partió el fémur". Como los guardias de Skyrim.

• **Al norte de Bunker Hill** está el Astillero de Irish Pride Industries. Verás un barco y encima de una de las mesas del barco hay una revista. Usa un arma con mucho zoom para descubrir que uno de los tatuajes que aparecen en la portada es la cabeza de un hombre con un casco con cuernos igual que el del protagonista de Skyrim.

• **En los talleres de cualquier asentamiento** podremos construir unos letreros en el apartado de decoraciones de la pared. En estos carteles vemos una mano negra sobre un texto que dice que los trabajadores deben limpiarse las manos antes de volver al trabajo. La mano negra es la misma que la de la Hermandad Oscura de Skyrim.

EL CUADRO DE TODD HOWARD

Entra en el Dogout Inn de Diamond City. Abre la puerta con un "1". En este pasillo verás unos cuadros y uno de ellos es una reproducción de un famoso cuadro de Napoleón pero con la cara Todd Howard.

EL DESGUACE DE STONEHENGE

Si viajamos hacia el sur desde Sanctuary llegaremos al Lago Walden. Un poco más al sur del lago hay una formación de coches colocados de tal forma que recuerdan a Stonehenge.

ZONAS SECRETAS

• **Durante el juego llegarás a una misión** en la que saldrás del mapa por la esquina del suroeste. Al este y al oeste de este lugar encontrarás varias zonas secretas que puedes explorar para conseguir algunos objetos. En una de las localizaciones situadas al este encontrarás un avión siniestrado en cuya cabina puedes escuchar una grabación de los pilotos en el momento exacto en el que la bomba arrasó la zona.

• **En el mar del este del mapa** también hay varias zonas secretas, como un submarino nuclear. Puedes incluso completar una misión secundaria.

EL BARCO HUNDIDO DE LOS GATOS

En la zona del mar del este del mapa encontrarás la Spectacle Island. Justo al noreste verás en la superficie una zona con muchos restos de barcos y algas. Si buceas hasta el fondo encontrarás un barco hundido en cuyo interior verás varios cuadros de gatos e incluso la palabra meow escrita en el suelo.

LA CASA DE LOS GATOS

En Diamond City encontrarás una casa cerrada, subiendo las escaleras cerca de la entrada. Acércate sin que te vean para forzar la puerta y descubrirás que está llena de gatos.

LOS OSITOS DE PELUCHE

Encontrarás ositos de peluche de lo más curiosos. Pueden estar sentados en la taza de un váter mientras leen el periódico con las gafas puestas, en alguna que otra postura sexual con otro peluche o jugando al ajedrez mientras beben cervezas...

LLAMAR A LA CENTRALITA DE VAULT-TEC

En muchos lugares del juego encontrarás el número de teléfono 1-888-4-82858832. Si llamas en la vida real escucharás una grabación de Vault-Tec.

EL REPRESENTANTE DE VAULT-TEC

¿Recuerdas al representante de Vault-Tec que fue a tu casa al principio? Cuando vayas a Goodneighbor entra en el Hotel Rexford y sube a la segunda planta. Ve por el pasillo central para encontrarte con él y descubrirás que se acuerda de ti.

LA PELÍCULA TIBURÓN

Al noroeste de Diamond City está la Estación de Oberland y al este hay un río en el que verás un solitario barco. Salta sobre el barril del agua para subir a la cubierta. Junto al cadáver de cubierta hay un pañuelo azul y un machete. Durante la película Tiburón se repite esta escena y el personaje que muere en dicha escena lleva un pañuelo del mismo color y usa un machete para defenderse del tiburón.

ALIEN

Debes encontrar un objeto llamado Sensor de flujo, difícil de encontrar. Para encontrarlo con facilidad, habla con la escriba Haylen en la Hermandad del Acero para que te haga ir a buscar artefactos importantes. En estas misiones te puede pedir que busques un Sensor de flujo en un lugar determinado y así te aseguras de encontrarlo.
A simple vista puede parecer un trozo de chatarra, pero si lo giramos descubriremos que su número de serie es igual que el de la nave Nostromo, de Alien.

EL INDOMABLE WILL HUNTING

Dentro de las Ruinas del CIT encontrarás una pizarra con unas líneas blancas, una fregona y un cubo junto al cadáver de un conserje. Aunque pueda no parecer nada, es una importante escena de la película El indomable Will Hunting.

BLADE RUNNER

Al norte del Refugio 75 llegarás al Hangar de contención de Mass Fusion. En uno de los tejados hay un Synth es una postura fija junto a un hombre que está apoyado en una estructura de metal. Es una copia exacta de una escena de Blade Runner.

KINGPIN

Ve hacia el este desde Sanctuary hasta General Atomics Galleria. Ve a la pista de más a la izquierda para descubrir los huesos de una mano en el canal de las bolas. En la película Kingpin uno de los protagonistas pierde la mano así.

REFERENCIA A LA SAGA SAW

Realiza un largo viaje desde Diamond City hacia el sur hasta encontrar Grandes almacenes Fallon's. Verás un edificio con unas flechas en la fachada. En él podrás vivir la experiencia de recorrer un laberinto lleno de trampas mortales, como los protagonistas de SAW.

THE WALKING DEAD

Desde la Comisaría de Cambridge ve hacia el este hasta el Hospital de Kendall. Desde aquí ve hacia el norte para encontrar un edificio con una valla exterior, la Catedral de Union's Hope. Dentro encontrarás al Padre Gabe, al cual puedes matar para descubrir que lleva un libro quemado en su inventario. Tanto el diseño como el nombre del padre y el libro quemado aluden al cómic de The Walking Dead.

SERIE CHEERS

En la zona de Boston Common encontrarás un bar bajando unas escaleras junto a un edificio. Se llama Prost Bar, que traducido del alemán, sería Cheers Bar. Es una réplica exacta del bar de la serie Cheers e incluso verás a algunos esqueletos...

TROFEOS

El juego tiene un total de 50 trofeos que debes desbloquear para alcanzar el ansiado platino. A continuación te explicamos cómo conseguirlos.

PLATINO

TROFEO DE PLATINO

Consigue los otros 50 trofeos para obtener este.
Este trofeo se consigue de forma automática.

ORO

PREPARADO PARA EL FUTURO

Decide el destino de la Commonwealth
Lo conseguirás al completar el juego sin importar a que facción te hayas unido.

PLATA

CAZARRECOMPENSAS

Completa 10 misiones secundarias.
Ver trofeo Mercenario.

MERCENARIO

Completa 50 objetivos varios.
Para conseguir este trofeo debes completar misiones secundarias y objetivos que te ofrecerán algunos personajes.
La facción de los Minutemen te ofrecerá misiones de forma infinita en Sanctuary. Estas misiones se basan en recuperar asentamientos, defenderlos o crear objetos que nos pidan las personas que vayan llegando.

LO MÍO ES TUYO

Fuerza 50 cerraduras.
No importa la dificultad de la cerradura. Con tener el nivel Principiante es suficiente, aunque las cerraduras de mayor dificultad suelen llevar a mejores recompensas.

LA PEOR PESADILLA DE ROBCO

Hackea 50 terminales.
No importa la dificultad de la terminal. Con tener el nivel Principiante es suficiente, aunque las terminales de mayor dificultad te permiten completar más fácilmente algunas misiones al desbloquear atajos o también abrir zonas que esconden objetos de todo tipo.

ARMADO Y PELIGROSO

Crea 50 módulos para las armas.
En Sanctuary, y en los muchos asentamientos que visitarás, encontrarás un banco de trabajo en el podrás modificar las armas con la chatarra.
La chatarra te hará falta para avanzar en algunas misiones y también para conseguir otros trofeos, por lo tanto, antes de desperdiciar chatarra guarda la partida para gastar toda la chatarra que tengas acumulada en conseguir el trofeo y vuelve a cargar la partida.
Cuando tengas claro qué tipo de arma te gusta más céntrate en mejorar esa.

BRICOYERMO

Fabrica 100 objetos.
En Sanctuary, y en los otros asentamientos, podrás construir unos bancos de trabajo en los que podrás construir armas, armaduras y objetos de todo tipo usando la chatarra.
Cuando hayas creado 100 objetos de cualquier tipo entre todos los tipos de bancos de trabajo conseguirás el trofeo.

UNIDAD DE RECONOCIMIENTO

Descubre 100 ubicaciones.
El juego tiene más de 200 ubicaciones: no será complicado.

...SON FIGURAS COLECCIONABLES

Consigue 20 cabezones de Vault-Tec.
Ninguno se puede llegar a perder, incluso puedes ir a todas las localizaciones donde se encuentran una vez que hayas completado el juego. En el apartado localización de cabezones indicamos su localización.

TROTAMUNDOS IMPARABLE

Llega al nivel 25.
Ver trofeo Leyenda del yermo.

LEYENDA DEL YERMO

Llega al nivel 50.
Con las misiones principales no es suficiente, así tendrás que buscar misiones secundarias o de facción. Los Minute-

men te ofrecerá misiones para conquistar asentamientos y defenderlos de forma infinita siempre y cuando no te hayas enemistado con ellos.

VIEJAS ARMAS

Completa "Viejas armas".
Lo conseguirás de forma automática durante las misiones de la facción Los Minutemen.

AD VICTORIAM

Completa "Ad victoriam".
Lo conseguirás de forma automática durante las misiones de la facción La hermandad del Acero.

EL FULGOR ROJO DE LOS COHETES

Completa "El fulgor rojo de los cohetes".
Lo conseguirás de forma automática durante las misiones de la facción El Ferrocarril.

FAMILIA NUCLEAR

Completa "Familia nuclear".
Al completar el juego con la facción de El Instituto.

LA OPCIÓN NUCLEAR

Completa "La opción nuclear".
Al completar el juego con las facciones de Los Minutemen, La hermandad del Acero o El Ferrocarril.

BRONCE

ORGANIZADOR COMUNITARIO

Forma una alianza con 3 asentamientos
Ver trofeo Líder compasivo.

LÍDER COMPASIVO

Alcanza el máximo de felicidad en un asentamiento grande.
Al poco de comenzar el juego conocerás a Los Minutemen y su principal objetivo es la de restaurar la Commonwealth, y para ello tendrás que reconquistar y reconstruir los asentamientos que están repartidos por el yermo.
Para formar una alianza con ellos debes iniciar alguna misión en Sanctuary en la que te pidan ir a alguno de los campamentos y una vez allí completar la misión en cuestión.
Tanto en Sanctuary como en cualquier otro campamento tendrás que crear objetos y estructuras para mejorar la calidad de vida y la felicidad de las personas. Ten en cuenta siempre la barra de suministros para saber si el asentamiento cumple con todas las necesidades de sus habitantes.
Según avances conseguirás instrumentos con los que conseguirás que vengan más habitantes a los asentamientos y cuando consigas una felicidad del 100% en un asentamiento conseguirás el trofeo.

CARROÑAS

Consigue 1000 recursos para artesanía.
Los recursos son los objetos de tipo chatarra que vas encontrando. No pesan y te harán falta para completar misiones de todo tipo y para conseguir algunos trofeos, así que no dudes en recogerlo todo.

REFORMAS EN CASA

Fabrica 100 objetos en el taller.
En Sanctuary y en los otros asentamientos encontrarás un taller en el podrás crear objetos con los que reformar cada uno de los asentamientos.
Para conseguir este trofeo es recomendable centrarse en un mismo asentamiento para intentar llevarlo al 100% de felicidad para así conseguir el trofeo Líder compasivo.
En algunas misiones principales y secundarias del juego tendrás que construir objetos obligatoriamente, así que tenlo en cuenta antes de malgastar chatarra o tendrás que buscarla.

NUNCA A SOLAS

Recluta a 5 compañeros diferentes.
Ver trofeo Adorable.

ADORABLE

Consigue el nivel máximo en una relación con un compañero.
Para conseguir este trofeo primero debes encontrar a alguno de los compañeros que están repartidos por el juego.

1. **Codsworth:** le conocerás durante una de las misiones principales de la historia.
2. **Albóndiga:** le encontrarás en la Parada de camino Red Rocket al poco de empezar el juego.
3. **Preston Garvey:** le conocerás durante una de las misiones principales de la historia.
4. **Valentine:** le conocerás durante una de las misiones principales de la historia.

»

»5 **Piper:** la conocerás durante una de las misiones principales de la historia.

6 **Cait:** la localizarás en la Combat Zone.

7 **Curie:** en el Refugio 81. Ve a la enfermería para donar sangre, deja que pasen 24 horas y vuelve para iniciar una cadena de misiones que debes completar.

8 **Maccready:** en Goodneighbor, en el sótano del Third Rail. Pagale 200 chapas.

9 **Hankcock:** en Goodneighbor. Habla con él y completa su misión de reclutamiento.

10 **Strong:** en la Torre Trinity. Debes subir a lo más alto de la torre y sacarle de la celda.

11 **Paladín Danse:** le conocerás al realizar las misiones de la facción de La Hermandad del Acero.

12 **Deacon:** le conocerás al realizar las misiones de la facción de El Ferrocarril.

13 **X6-88:** le conocerás al realizar las misiones de la facción de El Instituto.

Una vez que hayas conocido a alguno de ellos sólo debes completar misiones de cualquier tipo y tomar decisiones durante las conversaciones que suban la afinidad con el personaje en cuestión hasta conseguir el trofeo.

JUEGOS DEL PASADO-FUTURO

Juega a un juego en holocinta.

Podrás encontrar un total de 5 juegos en holocinta. Cuando juegues alguno desde alguna terminal o desde tu Pip-Boy conseguirás el trofeo.

1 **Amenaza roja:** en el Refugio 111, en el comedor del refugio junto a la sala de las maquinas que emiten electricidad.

2 **Comando atómico:** en el Museo de la Libertad, en la misma sala donde conoces a Preston Garvey.

3 **Invasores Zeta:** en Diamond City, en la Agencia de detectives Valentine.

4 **Pip-fall:** en Fort Hagen, en la sala en la que te encuentras con Kellog.

5 **Grognak el Bárbaro:** Goodneighbor, en el laboratorio del sótano de Memory Den.

EL PAPEL NO HA MUERTO

Lee 20 revistas.

Durante el juego puedes llegar a encontrar un total de 122 revistas de diferentes tipos. Cada una de ellas te aporta una característica única como más daño, resistencia...

En el apartado de Localización de las revistas de esta guía encontrarás toda la información que necesitas para conseguir el trofeo.

NO SON MUÑECOS...

Consigue 10 cabezones de Vault-Tec.

Ver trofeo ...son figuras coleccionables

QUE NO PAREN LAS GAMBERRADAS

Coloca una granada o mina mientras robas.

Primero debes desbloquear el perk de robar en nivel 2 en la rama Percepción. Luego deberás acercarte a algún personaje sin que te vea para robarle y pasar una granada o mina de tu inventario al suyo. Apártate lo más rápido que puedas para evitar que te alcance la explosión y conseguirás el trofeo.

¡HOME RUN!

Realiza un home run.

Debes avanzar en el juego hasta llegar a Diamond City. Aquí, baja las escaleras centrales y sigue recto mirando al suelo para ver la base de un campo de béisbol. Desde aquí ve hacia la derecha rodeando la ciudad y asegurándote de que pisas el resto de bases hasta volver a la primera y conseguir el trofeo.

¡TOUCHDOWN!

Realiza un touchdown.

Debes avanzar en el juego hasta encontrarte con algún supermutante suicida, a los que reconocerás porque llevan una bomba en la mano y emiten el sonido característico de una cuenta atrás. C
uando localices a alguno, deja que se acerque a ti para que explote la bomba y te haga morir.

GENOCIDA

Mata a 300 personas

Mata a 300 humanoides de cualquier tipo.

CONTROL DE PLAGAS

Mata a 300 criaturas.

Mata a 300 criaturas de cualquier tipo.

... MÁS DURA SERÁ LA CAÍDA

Mata a 5 criaturas gigantes.
Debes acabar con Behemots o Reina de los Mirelurks hasta matar a un total de 5. Estos enemigos son especiales y los encontrarás en zonas muy concretas del yermo durante la historia. Si quieres acabar con ellos sin correr riesgo asegúrate de usar el mejor lanzacohetes nuclear que tengas para acabar con ellos de un solo disparo.

SUPERVIVIENTE NATO

Llega al nivel 5.
Ver trofeo Leyenda del yermo.

CIUDADANO DE LA COMMONWEALTH

Lleva al nivel 10.
Ver trofeo Leyenda del yermo.

LA GUERRA NO CAMBIA NUNCA

Conoce el Yermo.
Se consigue de forma automática en el transcurso de la historia.

CUANDO LA LIBERTAD LLAMA

Completa "Cuando la libertad llama".
Se consigue de forma automática en el transcurso de la historia.

UN VALENTÍN MUY POCO SANTO

Completa "Un Valentín muy poco santo".
Se consigue de forma automática en el transcurso de la historia.

REUNIONES

Completa "Reuniones".
Se consigue de forma automática en el transcurso de la historia.

MENTES PELIGROSAS

Completa "Mentes peligrosas".
Este trofeo se consigue de forma automática durante el transcurso de la historia.

CAZADOR/CAZADO

Completa "Cazador/Cazado".
Este trofeo se consigue de forma automática durante el transcurso de la historia.

EL NIVEL MOLECULAR

Completa "El nivel molecular".
Este trofeo se consigue de forma automática durante el transcurso de la historia.

INSTITUCIONALIZADO

Completa "Institucionalizado".
Este trofeo se consigue de forma automática durante el transcurso de la historia.

SANCTUARY

Completa "Sanctuary".
Este trofeo lo conseguirás de forma automática durante el transcurso de las misiones de la facción de Los Minutemen.

EL PRIMER PASO

Completa "El primer paso".
Este trofeo lo conseguirás de forma automática durante el transcurso de las misiones de la facción de Los Minutemen.

INDEPENDENCIA

Completa "Independencia".
Este trofeo lo conseguirás de forma automática durante el transcurso de las misiones de la facción de Los Minutemen.

SEMPER INVICTA

Únete a la Hermandad del Acero.
Lo conseguirás de forma automática durante el transcurso de las misiones de la facción de la Hermandad del Acero.

TRAICIÓN CIEGA

Completa "Traición ciega".
Este trofeo lo conseguirás de forma automática durante el transcurso de las misiones de la facción de la Hermandad del Acero.

ESPÍAS COMO NOSOTROS

Únete al Ferrocarril.
Lo conseguirás de forma automática durante el transcurso de las misiones de la facción de El Ferrocarril.

HUMANIDAD - REDEFINIDA

Completa "Humanidad - Redefinida".
Este trofeo lo conseguirás de forma automática durante el transcurso de las misiones de la facción de El Ferrocarril.

A TODA POTENCIA

Completa "A toda potencia".
Este trofeo lo conseguirás de forma automática durante el transcurso de las misiones de la facción de El Ferrocarril.

TAPADERA SUBTERRÁNEA

Completa "Tapadera subterránea".
Este trofeo lo conseguirás de forma automática durante el transcurso de las misiones de la facción de El Ferrocarril.

VAULT-TEC SOCIETAL
PRESERVATION PROGRAM

